

GÉNÉRATION 4

le magazine des jeux des ordinateurs de pointe

AMIGA
ATARI ST
CONSOLES
COMPATIBLES PC

N° 20

MAI 1992 - 100 pages

Préviews:

CRACK DOWN:
une adaptation d'Enfer!
EXPLORA 3:
la saga continue...
FIRE & FORGET 2:
délire & surprises
SHADOW WARRIOR:
exclusif!
SECRET DEFENSE:
tout sur le nouveau
jeu cinématique
SPECIAL SILMARILS:
c-dorad, start-lade,
Polyad...
ULTIMA VI:
l'histoire continue...



MIDWINTER



L'ACTUALITÉ DES CONSOLES - LES PREMIERS JEUX SUR CD-ROM
CRYO (EX EXXOS): L'APRÈS
CAPITAINE BLOOD EN EXCLUSIVITÉ

8990 FRS TTC

ALLER SIMPLE VERS UN FUTUR TOUT EN VGA COULEUR...



Jamais on n'aurait pu imaginer que le domaine de l'informatique ludique et graphique professionnel et compétitif IBM PC aurait pu être utilisé par tous les fans d'informatique !

Cette promesse nous la devons encore à **PROWIN'S**. Un ordinateur construit en France et parfaitement adapté aux idées et au concept de 2 designers de 17 ans : **Stanislas OENOT** et **Vincent COUSNAUD**.

Le boîtier est beau, il a été dessiné en France. Il est universel, ce n'est pas une console et il offre la possibilité d'ajouter ou d'incorporer tout ce que la machine informatique offre de merveilleux : lecteurs de disquettes, disques durs, disques optiques, modules cartes MCI. Soit plus de 3000 périphériques de nombreux à ce jour.

La Carte Mère est professionnelle, elle est à base d'un Intel 80286/12 Mhz Turbo. Si après le dessin la machine ou les jeux vous décident de travailler un langage informatique tel que : Turbo C, Pascal, Basic, Fortran... Ou d'étudier la géographie, l'histoire, la physique, les math ou la gestion comptable. C'est facile puisque cet ordinateur est universel.

Le lecteur de disquettes est, au choix, format 5 1/4" capacité 1,2 Mo ou 3 1/2" capacité 1,44 Mo. Les 2 formats peuvent très bien équiper le même ordinateur **PROWIN'S**. Les disques durs sont en option, mais du fait qu'ils sont fabriqués à des millions d'exemplaires, leurs prix sont très accessibles : 1 349 F TTC pour un 20 Mo, 3 395 F TTC pour 40 ou 60 Mo.

La carte vidéo... Et le moniteur affichent la couleur. Vous pourrez choisir entre EGA ou la VGA. C'est à dire d'une des résolutions de 640 x 350, 640 x 480, 800 x 600 ou 1024 x 768. Avec des milliers de couleurs et une très haute résolution.

Enfin votre avenir s'ouvre vers tous les horizons de l'informatique... Nous le confirmons, le **PROWIN'S 286** n'est pas une console de jeux, c'est un véritable ordinateur !

PROWIN'S 286-12 VGA... C'EST LE TOP DES ANNÉES 90

Pour 8.990 F TTC le **PROWIN'S 286/12 Mhz VGA** se compose :

- D'un boîtier universel et d'une alimentation 200 W 110-220 V.

- D'une Carte Mère 80286/12 Mhz à architecture universelle et de 512 K de RAM mémoire extensible à plusieurs Mega Octets (par ajout d'une extension de 512 K à 1024 K - 680 F TTC).

- D'un lecteur de disquettes au choix 5 1/4" - 1,2 Mo ou 3 1/2" - 1,44 Mo et son contrôleur multiple.

- D'une carte avec port imprimante parallèle et port série.

- Un clavier 102 touches avec pavé numérique séparé, garanti par le fabricant 50 000 000 de frappes.

- D'une carte VGA pro 16 bits/256 K extensible à 512 K adressant l'EGA et la VGA, jusqu'à la résolution 1024 x 768.

- D'un moniteur 14" couleur EGA ou VGA, au choix.

IL EST COMPLET ET EN ORDRE DE MARCHE !

CET ORDINATEUR EST EN VENTE EXCLUSIVEMENT CHEZ :

AZ COMPUTER BORDEAUX
15 rue Saint Pierre - 33008 BORDEAUX
Tel : 16 56 21 00 25

AZ COMPUTER BASTILLE
55 Bd Baudouin - 75004 PARIS
Tel : 48 27 81 07

AZ COMPUTER SI-LAZARE
50 rue de Rome - 75004 PARIS
Tel : 48 50 28 67

AZ COMPUTER PARIS SUD
Z.A. des Moutons - 30 rue Denis Papet
91240 St MICHEL SUR ORGE
Tel : 60 16 10 18

AZ COMPUTER BALARD
89 rue Balard 75016 PARIS
Tel : 45 54 24 33/29 52

AZ COMPUTER LYON
39 rue de la République - 69003 LYON
Tel : 16 72 33 26 43

AZ SOUBOISSE
22 rue des Ecoles 75005 PARIS
Tel : 48 51 04 06



EDS

Vous avez sous les yeux une maquette presque définitive de Génération 4. Plus agréable à lire, plus colorée, plus originale, nous espérons qu'elle saura vous plaire. Côté previews, on donne dans l'explosion de couleurs, de photos et de pages, avec de nombreux produits présentés en exclusivité. Quelques uns d'entre vous ont protesté contre l'arrivée des consoles dans Génération 4. A l'époque, d'autres avaient regretté que nous n'en parlions plus. Ils n'ont sans doute pas encore vu ce qui fonctionnait sur ces nouvelles machines. D'ailleurs, la place prise par les consoles ne leur retire rien. Enfin, nombreuses sont les personnes qui n'avaient pas lors la présentation des tests, dans le précédent numéro.

Le nouveau système de notation y était expliqué, et aussi qu'il n'y avait plus systématiquement trois testeurs pour chaque jeu. Nous refaisons donc le point sur cette rubrique, en introduction des tests.

Le mois prochain, nous vous réservons comme d'habitude des surprises. Je ne vous en dit pas plus, mais sachez que les amateurs de jeux d'aventure ainsi que les cinéphiles seront comblés.

Et puis, le mois prochain, encore plus de previews...

REDACTION

19 rue Hégélippe Merceau, 75018 Paris
Tél. 45.22 38.60

Directeur de la publication: Godefroy Oudault
Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisier
Rédacteur en chef adjoint: Frank Ledoux
Chefs de rubriques: Sophie Dumas (Inspiration)
Philippe Queloux (Chroniques)
Mia Dax (Télématique)

Secrétaire de rédaction: Françoise Gorman

Rédacteurs: Jean Delisle, Ralfy Fraucha, Robert Fraucha, Tristan Leblanc, Didier Luel
Chef Maquettiste: Michel Lhopitault

Auteurs maquetteurs: Dany Schenckelman, Christophe Lavergne

Photographe: AOS (Floches-Tramont), Daparg (Ilede), Chevauxme (Montrouge), STBG (Courbevoie), Delinc (Mons. en bureau)
Impression: Syms (Troc)

ADMINISTRATION

210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 Paris
Tél. 42.49 36.39

Secrétaire et abonnements: Nicole Gilbert

3615 GEN4

Responsable de service: Mia Dax
Responsable du téléchargement: Mia Dax
Responsable du responsable: Watot

PUBLICITÉ

19 rue Hégélippe Merceau, 75018 Paris
Tél. 45.22 38.60

Chef de publicité: Antoine Hamel
Assistante: Alexandra

Génération 4 est édité par Pressimage, SARL au capital de 2000 francs. Dépôt légal: 1er trimestre 1990. Toute reproduction de textes ou de documents, même partielle, est interdite. L'usage de textes ou de documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Aucun document ne sera remboursé.

GÉNÉRATION 4, membre associé OJD
Compteur paritaire 68731
ISSN: 0987-870X

TESTS

7 à 58

ARCADE ACTION

7 à 23

Rainbow Island sera enfin, après six mois d'attente, là tout comme ses promesses! Black Tiger arrive également et même s'il n'a pas aussi bien réagi que Forgotten Worlds, ça vaut tout de même le coup d'œil. Encore une fois, le PC est à l'honneur avec Die Hard, superbe adaptation tirée du film du même nom.

SPORT

25 à 32

S'il était sorti à temps pour les Quatre d'OR, comme c'était prévu, Tennis Cup aurait sans doute obtenu un prix. En effet, jamais simulation de tennis n'a été aussi bien faite.

La société Cinemasware continue la série des TV Sports et le dernier en date, TV Sports Basketball, est sans doute le meilleur de tous.



SIMULATION

32

Un seul logiciel dans cette rubrique ce mois-ci, Star Vega. 256 couleurs à l'écran, s'il vous plaît!

AVENTURE

33 à 44

Un événement dans le jeu de rôle, Ultima VI! C'est également un moment!

A ne pas oublier aussi le nouveauSSI, Champions Of Krynn et le dernier Origin, Knights Of Legend.

INDEX DES ANNONCEURS

CHOUETTE	127
DESCARTES	85
ELECTRON	141
ELITE	11-19
FLOPPY	109
GAMES	9-99
HAZARDOUS AREA	63
INFOGRAMMES	93
INFOMEDIA	93
MICROIDS	115
MICROPROSE	7
MICROMANIA	121-123
	125
	126-127
MICRO-VIDÉO	42-43
NEW DEAL	31
OCEAN	4 de couv
	53
SILMARILS	17
SFM	25-33
	39
TITUS	3 de couv
UBI SOFT	15-21-47
	59
	103-131
VIDÉO TECH	2 de couv

GÉNÉRA

REFLEXION

45 à 58

De nombreux logiciels ce mois-ci en réflexion et pas des moindres! Jugez donc, Midnighter, le nouveau jeu de créateur de Lord of Midnight!

Infestation, le tout nouveau Poygnous, apprenant au possible! L'argent et la gloire avec Rockstar, la dernière et déjà célèbre production d'Infomédia. Si cela ne vous suffit pas, essayez donc Expert, le nouveau salt des concepteurs de Bolo. Passonsant!

CONSOLES

60 à 64

Ça bouge dans le milieu de la console: évolution, date de sortie, prix, projets en cours...

Et aussi, les premiers jeux sur CD-Rom. C'est enfin arrivé!

NOUVELLES VERSIONS

64

Les conversions frappantes de ce mois-ci.

GEN CANCANS

65-66

Tous les à-côtés du monde informatique. Quelques fois dérangeant, souvent surprenant mais, en tout cas, toujours amusant!

ACCESSOIRES

67

On trouve de tout dans la rubrique accessoires: des T-shirts à l'effigie Génération 4, les rebars Génération 4, le Track-Ball, les CD...

LA BOUQUETTE

68 à 70

Toutes sortes d'utilitaires et de programmes pratiques pour votre ordinateur. Et tout ça au meilleur prix! Allez, allez, on s'achète plus, on commande!

PETITES ANNONCES

79

Ventes, achats... ventes, bref les petites annonces quoi!

CONCOURS DEMO

80

La date de clôture est fixée au 31 mai, vous avez le temps, mais ne le laissez pas vous dépasser. Deux Archimèdes à gagner, c'est tentant, non?

BIDOUILLEUR MALADE

81-82

La suite de l'exercice proposé le mois dernier par Gillis, les vies infinies par le trio Teuhob-Anoch-Gillis, et un autre par Choe Striker Back!

INSPIRATIONS

84 à 89

Ce mois de mars marque le grand retour de la rubrique "Inspiration", absente du dernier numéro, faute d'une actualité trop importante.

LES COMPAGNIES FRANÇAISES

90-91

Tout sur les (quelques) projets des mois à venir.

ATION 4

LES COMPAGNIES ÉTRANGÈRES 91 à 100

Fas mais de projets en cours, dont les prochains Sierra-On-Line et les très nombreux jeux Electronic Arts à sortir dans les deux mois qui viennent...

CONCOURS ROCKSTAR 92

De nombreux lots à gagner: un séjour à New-York, un synthé Yamaha DSR 2000, des compact-discs, des blousons, des T-Shirts, des casquettes, des blousons... A vous de jouer maintenant!

ABONNEMENT 102

Abercance-vous, vous serez sûr de lire Génération 4. De plus, cela vous évitera les habituelles mais néanmoins terribles bagarres autour des kiosques lors de sa sortie.

LA REMISE DES 4 D'OR 104-109

Un résumé complet de la soirée des Quatre d'Or qui s'est tenue le 31 janvier à la Louxor, cérémonie récompensant les meilleurs logiciels de l'année sur 16 bits. Première d'une longue série et une réussite à tous points de vue, cette remise de prix est déjà considérée comme un événement en soi!

LES PREVIENS NOUVELLE FORMULE 101-146

Du côté des français, les nouveaux jeux de chez Cryo en mega-exclusivité. Mais aussi, les prochains softs de la toute jeune et très dynamique société New Deal, sans oublier les dernières productions d'Informédia dont Explora III, logiciel très attendu s'il en est. Pour finir, découvrez tous les jeux Suïmaria pour l'année 1990, et même le début de 1991.

Côté étranger, il y a déjà le magnifique Ultima VI. Vous verrez également Crack Down signé Arc, les programmes de Forgotten Worlds.

Il y a aussi Klax, le nouveau jeu Tengen, qu'on annonce déjà mieux que Tetris. US Gold fait son entrée dans le monde des éditeurs de softs originaux, avec les excellents E-Motion et Knights Of The Crystallion. War Head d'Activision fait encore avancer le rétrova des jeux en 3D.



GUIDE DE GÉNÉRATION 4

LES TESTS

Les jeux sont testés par un testeur principal. Celui-ci explique dans son article le sujet du jeu, et donne son avis sur la réalisation, l'intérêt, etc...

Si jamais d'autres testeurs ont quelque chose à rajouter, ou bien s'ils ne sont pas d'accord avec l'avis donné, ils rédigent un contre-avis, qui apparaît alors sur fond coloré. Nous n'avons donc plus trois testeurs pour chaque jeu, comme auparavant. Cette formule prenait trop de place et était trop répétitive, empêchant les testeurs de renvoyer véritablement dans les débris d'un jeu.

Par contre, pour conserver l'intérêt d'avoir différents avis sur chaque soft, nous avons désormais un tableau de notes dans l'index des tests. Chaque testeur donne une note sur 5 aux jeux auxquels il a joué. Vous pouvez ainsi repérer rapidement le testeur qui a les mêmes goûts que vous!



LES PAVÉS DE NOTES

Les pavés de notes sont détaillés à partir du moment où le jeu est sur au moins une page. Sans quoi, vous n'avez, pour les jeux de moindre importance, que la note d'intérêt. Voici à quel correspondance les pourcentages.

- 0-30% Très mauvais.
- 31-50% Mauvais.
- 51-65% Moyen.
- 66-80% Bon.
- 81-90% Très bon.
- 91-100% Excellent.



GEN HIT, GEN D'OR ET GEN GLOK

Les jeux obtenant entre 91% et 100% d'intérêt obtiennent un Gen d'Or. Ce sont les produits qui marquent réellement l'histoire des jeux vidéo, ceux dont on se souviendra encore dans quelques temps.

Le Gen Hit est quant à lui remis aux jeux dont la note d'intérêt varie entre 81% et 90%. Il récompense les bons jeux, sympas, qui ne sont tout de même pas des merveilles de réalisation.

Le Gen Glok "récompense" les très très mauvais jeux, ceux qu'il paraît honteux d'avoir même écrit.



LES PHOTOS

Enfin, les cadres autour des photos sont de couleurs différentes, selon la version photographiée.

- AMIGA: rouge
- PC: orange
- PC ENGINE: violet
- ST: bleu
- ARCADE: noire



HELLRAIDER



Le HMS Raider est un gros vaisseau spatial, qui balais la surface des planètes en ramassant des diamants. Quand ses sources sont pleines, on passe à la planète suivante. Pour se défendre de l'ennemi qui convoite sa marchandise, il est équipé de 7 petits canons, et surtout il peut être accompagné d'un avion chasseur rapide et très manœuvrable. La scène se

déroule sur un écran multidirectionnel. Le programme offre trois options de jeu : vous commandez l'un ou l'autre des deux engins, ou les deux simultanément.

Seul, ou en mode à deux joueurs, celui qui a choisi de commander le gros vaisseau a toutes les chances de mourir d'ennui, tant celui-ci se déplace lentement. A peine un peu plus intéressante est la deuxième option, où l'on dirige le chasseur, car c'est tout de même beaucoup moins bien qu'un jeu de tir classique, les ennemis étant peu nombreux et l'ensemble, graphisme, choix des couleurs, stratégie et bruitage n'intégrant vraiment pas la moyenne.

TEMPEST



Tempest est un jeu d'arcade aussi vieux que Space Invaders, mais, contrairement à ce dernier, il n'a pas connu le même succès sur micro. Il y a quelques années, Electronics Arts avait édité, sur 8 bits, une version de Tempest, revue et corrigée sous le nom de Axis Assassin, et ce jeu avait connu un certain succès (il faut dire qu'à l'époque on avait moins de

jeux à se mettre sous la dent !). Hélas, Atari Corp. a voulu conserver le Tempest d'origine, ce qui nous donne un jeu simpliste, en trois couleurs (plus le noir du fond), avec des effets sonores primaires. Par contre une sauvegarde des meilleurs scores a été prévue. Les parties sont très rapides (dans tous les sens du terme) : votre engin tourne au bord d'un dessin géométrique en 3D, et tire tout et plus sur des bêtes qui montent. Il faut bien sûr essayer de les dégommer avant qu'elles ne vous atteignent. C'était sympa il y a 8 ou 10 ans, maintenant cela n'intéresse plus que les antiquaires.

ARC
Amiga / PC / ST

INTERET: 30%

ARC
ST

INTERET: 22%

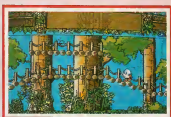
TREASURE ISLAND DIZZY



Code Masters, le spécialiste des "petits budgets", vient de mettre sur le marché ce jeu d'aventure-arcade. Ici, pas de tir, peu de pièges mortels, mais beaucoup d'astuces et d'explorations. Dizzy est sur une île, à la recherche des trente pièces d'or cachées par le Capitain Long John Silver. Les saucisses qui peuplent l'île sont espiègles, regardez donc : certains in-

versent les commandes de votre joystick, d'autres ont avalé des pièces... A propos de l'or, il peut apparaître n'importe où !

Plusieurs objets sont indispensables pour continuer le jeu : coffre, tube, pierre magique, messages... Le bouton feu a plusieurs fonctions : poser, ramasser, utiliser. Il faut donc faire attention dans les manipulations à ne pas poser un objet par inadvertance. L'écran ne scrolle pas, mais en sautant vous pouvez voir ce qui se passe au-dessus de votre tête, et éviter ainsi les pièges. Bref, Dizzy est un jeu de piste agréable avec des graphismes à la New Zealand Story, et à un prix fantastique.



CODEMASTER
Amiga

INTERET: 74%



TOWER OF BABEL

- Du jamais vu sur vos écrans
- Un incroyable jeu interactif de stratégie
- Des graphismes somptueux en 3D
- Un éditeur de tableaux et contrôle du jeu en temps réel
- Plus de 100 constructions

Disponible sur Atari ST et Amiga
MicroProse France, 6/8 Rue de
Milan, 75009, Paris.
Tel: (1) 45 26 44 14

fnac



CLOWN-O-MANIA



Beppo le clown a connu la gloire, il va maintenant connaître la fortune, grâce à une carte ancienne indiquant où trouver des pierres précieuses. Notre clown arrive dans un monde étrange composé de plates-formes, reliées entre elles par des échelles, excepté quelques îlots seulement accessibles par des entonnoirs, des téléporteurs, des tempêtes ou des volcans.

dres), le masque de clown qui vous octroie une vie supplémentaire. Grâce à une sauvegarde intelligente des scores, vous pouvez commencer un jeu en partant du dernier niveau atteint.

Je n'ai pas encore complété les 80 tableaux annoncés, mais je peux vous assurer que si les 12 premiers sont faciles, les suivants sont beaucoup plus coriaces. Du côté réalisation, Clown-O-Mania est superbe: les sprites, bien que petits, sont très détaillés et la page de présentation est magnifique, lumineuse et colorée. L'animation est un modèle du genre, elle est rapide, elle coule, et Beppo se bloque jamais aux échelles. Quant à la musique, elle est bonne, mais un peu ennuyeuse. Bref, Clown-O-Mania est un programme à découvrir, qui enchante les mordus de jeux d'échelles.



Les joueurs sont plus ou moins gros selon leur valeur, mais pour changer de niveau il faut tous les ramasser. Le jeu n'est pas, comme vous pourriez le penser, un simple remake de Pacman, il est beaucoup plus riche en bonus et en monstres. Tout d'abord, vous pouvez faire des réserves de super bonus, de rasoirs (pour tuer les ennemis), d'énergie et de pyramides. Les super bonus et les rasoirs sont des bonus mobiles, qui courent d'un bout à l'autre du jeu. Il faut en attraper un maximum en prévision des tableaux futurs. Les pyramides, quant à elles, sont de deux sortes: les bleues qui servent de barrières contre les monstres, et les blanches qui explosent à la tête des ennemis au moindre contact. Mais le déplacement de celles-ci demande de l'énergie, d'où la nécessité de récolter également des boîtes d'énergie.

Certains étages sont pavés de curieuses dalles: d'accélération, de ralentissement, à sens unique, retournantes (le jeu se retourne et Beppo marche la tête en bas), colorées ou numérotées (10.000 points de prise si vous finissez le niveau avec des couleurs ou des numéros identiques). Enfin, dernier bonus (et non des moins

	AM
GRAPHISME	75%
ANIMATION	75%
SON	73%
INTERET	80%

Disponibilité
AM : En vente
PC: Non prévu
ST : Non prévu

PACKAGING : /10
DOC : /10
STARBYTE

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

Bientôt sur vos machines

Atari ST Amiga CPC

SINCE A'ETNA	4/9		
SINCE HAWKES			18/24
CHIBRALE	1/4	1/5	18/24
THAMES			10/10
TV SHOOTER KETALL	2/4	2/4	
HOTELER	2/4	2/4	10/24
SOULWARRS KIT	2/4	2/4	18/24
123 ZEPHAR 12	1/5	4/5	
NET	2/4	2/4	
LISTE-JOIN	1/5	2/5	
WARRIORS II	2/4	3/4	
ESCAPE 105	2/4	2/4	1/4
RAVENS	1/4	2/4	
TELEVISION			10/24
JANE WYLLAN	1/4	2/4	18/24

La sélection GAME'S
au meilleur prix

KICK OFF	CPC/Amiga	240	170
ICEHOCKEY	CPC/Amiga	240	100
SINCE WARRIORS	CPC/Amiga	240	140
BM STUSTERS	CPC/Amiga	240	140
TEPENS OF THE CROWN	*	240	110
12	Ami ST	240	300
WARRIORS	Ami ST	240	200
SINCE HAWKES	Ami ST	240	230
URMILY	Ami ST	240	240
GALACTICS	Ami ST	240	240
ARMY	Ami ST	240	240
THUNDER BOLT	Ami ST	240	240

(* en vente uniquement à 1/200)

Une mise à jour journalière des

Titres en jeu sur les ordinateurs

CONSOLE NINTENDO SIMPLE

690 F

NOUVEAU

CONSOLE NINTENDO ACTION SET *
(2 JEUX + PISTOLET)

990 F

JOYSTICKS COMPATIBLES NINTENDO à PARTIR DE 145 F

* Nintendo jeu de 1989

Cognes-sur-mer
67, rue du Maréchal Juin
Tél : 93 22 55 21

Centre Commercial
Saint-Quentin Villu
Tél : 30 57 13 43

Centre Commercial
Vélizy 2
Tél : 34 65 18 81

ROTOR

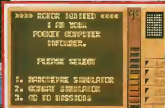
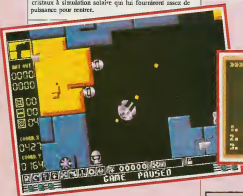


L'univers impitoyable dans lequel ils vivent, ne laisse guère de choix aux jeunes qui arrivent sur le marché du travail : descendre dans les terribles mines de l'Antarctique, ou s'engager pour le gouvernement dans l'étrio des Roto-Raiders où, s'ils survivent, ils pourront connaître gloire et fortune.

Aux commandes de son Rotor, le Roto-Raider a pour mission de s'infiltrer derrière les lignes de l'ennemi, après avoir détruit son premier écran défensif, voler de l'énergie qu'il pourra ensuite utiliser pour son propre compte, en améliorant les performances de son vaisseau, découvrir les dépôts de munitions qu'il tentera de rapporter à la base, et enfin récupérer les cristaux à simulation solaire qui lui fourniront assez de puissance pour rentrer.

abonde l'option 'combat' : plus variée et plus colorée. De plus, les bruitages sont bons et l'accompagnement musical rythmé convient à l'ambiance. L'intérêt du jeu trouve toute sa dimension : les containers d'énergie que vous accumulez vont rendre actif le Transformeur : votre sous-croiseur s'en trouvera plus maniable ou plus robuste ou plus puissant, ou bien encore aura des pouvoirs supplémentaires.

C'est un style de jeu qu'on ne trouve pas souvent sur nos micros (à part quelques nébuleux) et qui pourtant a ses adeptes, dont je fais d'ailleurs partie. Moi, j'aime ! Je me rappelle avoir passé de bonnes heures de détente avec un programme du même genre sur ST : Ouds, qui était sûrement moins beau, mais offrait le même intérêt. Ça change un peu de l'action à l'assurance, pour faire place à l'habileté et au self-control.



Un sérieux entraînement est nécessaire pour bien manœuvrer le Rotor : c'est une immense sous-croiseur volante à forte inertie qui peut tourner autour de son axe, elle est équipée d'un propulseur qui, selon l'orientation de la sous-croiseur sert d'accélérateur ou de frein, et doit être utilisé avec modération, si l'on veut s'arrêter à temps avant un obstacle.

La première partie du jeu consiste à maîtriser la sous-croiseur, et deux stades de progression ont été prévus par le programmeur, avant de passer réellement au combat. Cette première partie est un peu désolante par son graphisme et son intérêt limité, mais elle s'avère nécessaire, car elle permet de se fixer une ligne de conduite. Règle absolue : perdre son temps. Impitoyable, s'obstinez ! C'est un jeu où le sang-froid et l'habileté priment sur l'action et le réflexe. Tant que vous n'aurez pas acquis ces deux qualités, vous n'accélérez pas à l'option 'combat', car on vous demandera des mois de pause qui ne vous seront communiqués que si vous avez fait vos preuves. Les graphismes sont beaucoup plus beaux quand on

	AM
GRAPHISME	48%
ANIMATION	76%
SON	55%
INTERET	72%

Disponibilité
AM : En vente
PC : Non prévu
ST : Non prévu

PACKAGING : 7/10
DOC : 7/10
ARCAHA

ARCADÉ/ACTION

BLACK TIGER



Black Tiger est une conversion d'un coin op qui avait bien marché. Il y a déjà quel- que temps dans ces endroits sombres et en- fermés qui s'appellent "salles de jeux vidéo". Cette adaptation est une réussite, tout comme Forgotten Worlds en était une, il y a de ça un an. Les habitués de ce jeu apprendront donc avec joie que ce logiciel est la réplique exacte de son grand frère.

Les graphismes sont soignés, très colorés et surtout très beaux pour la version ST que j'ai testée. L'animation des sprites et plus spécialement de votre héros est superbe, même s'il faut reconnaître en toute objectivité, qu'ils ne sont pas d'une taille impressionnante. La jouabilité est in- croyable, et votre personnage répond au moindre mouve- ment du joystick, ce qui est indispensable pour progresser dans ce type de jeu. La version testée est très proche de la version finale, et seuls quelques bugs à l'écran appa- raissent de temps en temps. D'autre part, le dernier niveau n'est pas fini et les dangers sont vides de tous monstres. Rassurez-vous, la version finale sera finie, et bien finie lorsque vous lirez ces lignes. Le but de jeu consiste à tra- verser 7 niveaux, on libère divers magiciens. Les ennemis sont assez variés, mais assez difficile à éliminer en quelques passes.

Les magiciens et les démons sont les plus dangereux. Les premiers lancent des sorts qui inversent les commandes du joystick. Les seconds lancent des boules de feu dévastatri- ces. En plus des divers ennemis, il faut éviter des pièges et surtout se dépêcher, car le temps est limité. Heureusement,



lorsque vous tuez un adversaire, il laisse derrière lui des Zenrys, la monnaie locale, ou une clé ou un bonus. Cet argent vous permettra d'acheter à des magiciens, armes, armures, potions et clés. Ces dernières sont utilisées pour ouvrir des coffres qui sont parsemés tout au long des ni- veaux. Ils pourraient contenir des bonus ou des pièges. Vous pouvez aussi trouver des bonus temps, qui ajouteront quel- que secondes au compteur. Le scrolling horizontal est par- faitement multidirectionnel, des sortes de colonnes vous permettent en effet de grimper aux étages supérieurs d'un même niveau. A chaque niveau, vous devez traverser un donjon, peuplé d'une multitude d'ennemis et donc d'autant de trésors. Ce soit est assez facile, au début, le nombre de vies étant élevé et les armures protégeant bien. D'autre part, même si les trésors sont placés aléatoirement à cha-





VORTEX



A première vue, ce logiciel semblait être excellent, du moins de très bonne qualité. Si après quelques parties, mon jugement est resté le même au niveau de la réalisation technique, il en est tout autrement pour le jeu proprement dit. En fait l'écran est occupé par une énorme ellipse, ornée de deux plus petites (d'où vous apparaissez) en deux endroits, contenant le Vortex, sorte de

masse d'étoiles et de poussières tournant sur elle-même. Votre but est de détruire ce Vortex en le privant de "saux nourriture", c'est-à-dire toute sorte de matière présente à l'écran. Avec cela, votre rôle consiste juste à pousser ces amas de matière contre les parois, sans vous faire aspirer par le Vortex, et en échappant aux nombreux ennemis. Bien entendu, vous pourrez bénéficier de bonus : champ de protection, doublement de votre score. Certains ennemis seront assez difficiles à anéantir, en effet à chaque coup reçu ils déclenchent en plusieurs morceaux, ceci trois fois de suite. Ensuite il faudra encore les heurter une ou deux fois avant de les exterminer. Voilà pour le jeu !

La réalisation est dans l'ensemble soignée, surtout pour les bruitages et musiques, ainsi que pour l'animation des nombreux sprites. Eh bien, malgré ces atouts, Vortex est un jeu qui devient vite lassant, voire ennuyeux. Il comporte trop peu d'action et de variantes (méthode de destruction des ennemis trop répétitive) pour accrocher le joueur. On oubli-

que fois, les monstres et les pièces sont eux toujours aux mêmes endroits, ce qui permet de ne pas faire deux fois de suite les mêmes erreurs. Les bruits sont corrects, tout comme la présentation, mais je garde de ce logiciel une impression de qualité et surtout de jouabilité.

	ST
GRAPHISME	80%
ANIMATION	83%
SON	69%
INTERET	84%
Disponibilité	
AM : Mars	PACKAGING : -/10
PC : Non annoncé	DOC : -/10
ST : Mars	

TOUTE L'ACTUALITE
DES JEUX, LA
RUBRIQUE DE
L'AVENTURIER FOU,
LES VIES INFINIES
SUR AMIGA, PC ET ST,
C'EST SUR LE

3615
GEN4

Amiga
INTERET: 43%

DYTER 07



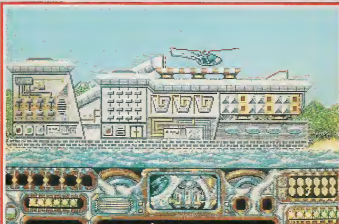
DYTER 07 est un appareil très étrange. A première vue, c'est un hélicoptère, mais un hélicoptère assez spécial, car il peut se transformer en amphibie, un petit appareil qui peut aller sur, ou sous l'eau. Vous êtes le pilote de cet engin extraordinaire, et vous avez pour mission de détruire un QG ennemi qui se trouve dans un volcan sur une île. Mais cette île est défendue par une

pléiade de robots et d'ovnis. Il n'est pas question d'attaquer le quartier général avant d'avoir détruit tous les ennemis. Quand vous atterrissez sur une île, il vous est possible de capturer un robot-terrestre qui se trouve à l'intérieur de votre hélico. Tout en défendant votre vie, vous devez aussi libérer des savants, qui sont retenus prisonniers à bord de véhicules ennemis. Chacun de ces savants, une fois ramené à la base, pourra alors équiper le robot-terrestre ou l'héliot de nouvelles armes plus efficaces. Une fois le quartier général ennemi détruit, il ne vous reste plus qu'à rentrer à la base et repartir pour de nouvelles aventures sur une autre île.

Ce jeu rappelle un peu le célèbre Chaplifier, mais juste au début, car après, plus rien à voir. Les vaisseaux sont à mon avis un peu trop petits, et l'on ne distingue pas toujours bien les projectiles que l'on vous envoie, ainsi que les scientifiques que l'on doit sauver. Personnellement, je me suis mis en colère pour détruire les ennemis. Malheureusement les ongles ne sont pas à l'abri de vos fers, ce qui fait que je n'ai pu ramener aucun savant. Mais je vous persévérer et je finirai bien par terminer une mission. Cela dit, le jeu est quand même très difficile, rien qu'à y penser sève.



	AM
GRAPHISME	69%
ANIMATION	78%
SON	77%
INTERET	78%
Disponibilité	
AM : Mars	PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10 RAINBOW ARTS
PC : Mars	
ST : Mars	



Elvira

mistress of the dark



DISTRIBUÉE PAR

UBI SOFT

1, rue Félix Elmad

ANNEXE CRETEIL

TEL. : (01 1) 60.34.10.00

Voici le premier jeu de rôle d'horreur.
Des graphismes et une animation
extraordinaire.
Des monstres surnaturels et animés.
Des centaines de lieux aussi différents
que fantastiques.
Des tas de puzzles à résoudre.
Un véritable challenge pour tous les
joueurs.
Et bien sûr, la plantureuse ELVIRA.

disponible sur
ATARI ST - AMIGA
PC - C64



SPACE HARRIER II



Space Harrier est de retour pour débarrasser la planète de la tyrannie imposée par le Dark Harrier. Pour réussir il faut passer les douze niveaux et leurs terribles gardiens. Vous pouvez commencer le jeu à n'importe quel tableau, mais pour finir le jeu entièrement il faut les passer dans l'ordre. Pendant la partie, vous pouvez causer dans un tour bonus, et gagner des points et des vies supplémentaires.

Space Harrier n'est pas d'un intérêt fantastique, mais il vaut surtout par son graphisme, encore marquant après. Alors pourquoi Grandslam s'est-il lancé dans une telle galère : faire un numéro II quasiment identique au premier, avec un graphisme qui ne lui arrive pas à la cheville. Là, franchement ça me dépasse. Le fait d'accéder à tous les tableaux dès le départ, peut être considéré comme une amélioration, mais on retrouve trop souvent les mêmes monstres et les mêmes décors, pour que le challenge soit intéressant.

GRANDSLAM

Amiga / ST

INTERET: 35%

NITRO BOOST CHALLENGE



Un rallye piégé et très rapide, en voitures ou en hors-boards, voilà ce que vous réserve Nitro Boost Challenge. À travers les sept étapes : forêts, villes, lacs et rapides, vous devez slalomer entre les obstacles, avec des poursuivants vous harcelant de toute part, même du ciel. Bien entendu, vous courez sans cesse contre la montre, mais il faut tout de même prendre le temps de ramasser les bonus pour enclencher le Turbo. Au niveau de l'équipement offert, votre véhicule peut tirer en l'air et derrière lui. Quant au maniement de l'engin, il est dommage qu'on ne puisse pas le guider pendant qu'il saute les trempins, car bien souvent l'atterrissage se fait dans les décors. Nitro Boost Challenge est un jeu sympa mais difficile, où on ne peut progresser qu'après plusieurs reconstructions de parcours, quand on commence à bien cerner le relief du jeu, à trouver le passage adéquat et à maîtriser le timing des sauts d'obstacles.

CODEMASTER

ST

INTERET: 45%

FIFTH GEAR



Fifth Gear est un rallye un peu spécial, dans lequel vous dirigez une petite voiture éléphantée. Le parcours est vu du dessus, et le départ et l'arrivée sont sur la même ligne, c'est-à-dire qu'une fois le trajet effectué, vous devez faire demi-tour. La voiture se mane au joystick, et il faut un peu d'entraînement pour la diriger, car les commandes sont

celles d'un jouet : vers l'avant ou en diagonale avant pour avancer, et vers l'arrière ou en diagonale arrière pour reculer. Vous commencez la partie avec 30.000\$ en



peche qui vous servira à acheter des équipements, de l'essence et des armes plus sophistiquées dans les magasins et garages du parcours. Vous rencontrerez des concurrents armés et des obstacles. Si votre véhicule enregistre 100% de dégâts, il explose, alors tirez sur les adversaires, et évitez les arbres et autres monticules. Ce n'est pas une conduite sportive mais de précision qu'il faut appliquer. C'est agaçant au début, mais quand on commence à avoir l'avis en main, le jeu devient plus sympathique.

HEWSON

Amiga / ST

INTERET: 50%



COLORADO



• ATARI ST, STE
Cœur et
Monochrome

• AMIGA

• IBM PC et
Compatibles
Cartes VGA, EGA,
CGA, HERCULES



Silmarils

SILMARILS - 22, rue de la Maison-Rouge - 77185 LOGNES Tél. : (1) 64.80.04.40

Distribution exclusive LORICIEL - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL-MALMAISON Tél. : (1) 47.52.18.18 - Téléc. : 631748 F

THE PERSIAN GOLF INFERNO



The Persian Golf Inferno vous permet de devenir une nouvelle fois un héros. Un malencontreux accident d'hélicoptère vous a fait atterrir (si l'on peut dire, car en fait l'hélico est tombé dans l'eau) sur une île peuplée de terroristes, qui détiennent plusieurs personnes en otage. N'écoutez que votre bon cœur de patriote, vous vous faites un devoir de libérer tout ce monde-là.

Le malheur, c'est que dans votre crash, vous avez perdu presque tout votre équipement, et il ne vous reste plus qu'un petit pistolet et deux charges explosives. Mais rassurez-vous, car en explorant bien les couloirs de l'endroit où vous êtes, vous parviendrez à trouver des portes, lesquelles, une fois ouvertes ou forcées, vous permettront d'augmenter votre armement.

Les terroristes sont habillés un peu à la façon de ceux que nous voyons à la télé, et ne sont pas très fins, car ils vous font des sommations avant de vous tirer dessus, ce qui vous laisse le temps de leur loger deux balles dans le ventre. L'animation des personnages est très bien faite et très accessible, peut-être trop accessible. Le héros fait parfois un tour sur lui-même avant de prendre la direction que vous désirez. Ses mouvements sont bien découpés, mais très lents. Le personnage n'est pas sans rappeler le héros de Impossible Mission, mais sans attendre toutefois sa rapidité de déplacement.

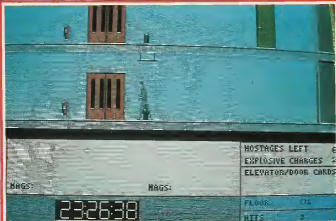
Un bon jeu, mais qui demandera toutefois beaucoup d'efforts pour arriver à mener le héros, et sortir de cet endroit qui ressemble à un véritable labyrinthe.



	AM
GRAPHISME	49%
ANIMATION	77%
SON	68%
INTERET	58%

Disponibilité
AM : En vente
PC : Mars
ST : Non prévu

PACKAGING : 7/10
DOC : 7/10
MAGIC BYTES



AMSTRAD

AMIGA

IBM

C'est votre privilège de nous proposer vos créations les plus originales et les plus innovantes grâce au jeu de qualité supérieure que nous proposons à l'aide de notre Atari ST®. Consultez Amiga au 011 76.

Convenant leur qualité mais au prix réduit, les titres de la nouvelle gamme de jeux pour 16 bits Amiga qui seront présentés dans les mois qui suivent ont déjà obtenu leur popularité lors de leurs premières publications.

Qu'il s'agisse de la version officielle et approuvée d'un classique de jeu ou d'une simulation authentique de jeu de sport, vous trouverez dans encore des choses que vous n'avez plus.

Présenté dans un élégant emballage de qualité, et en vente au prix incroyablement bas de 17,99 francs, les jeux publiés par les plus grands éditeurs de jeux européens, assurent un plaisir de jouer à votre portée de la qualité et il est possible de ne se procurer auprès de tous les détaillants.

SEULS LES JEUX ELITE SONT ASSEZ BONS POUR QU'ON DEMANDE

16-bit
ENCORE



Date de parution en Europe

Darlings - 23/28

Barl Werners - 26/28

encore

UNE SOFT : 1 VOIE FELIX EBOUE, 94000 CRETEIL, PARIS, FRANCE. Tél. 01 62 31 4 66 66 00

DIE HARD

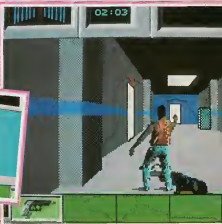


"Die Hard", soit "Piège de Crystal" pour les anglophobes, est un jeu totalement basé sur le film, que ce soit pour l'ambiance, pour le suspense ou pour l'action. Le film, très distrayant, a donné naissance à un logiciel qui ne manque pas, lui non plus, de qualité. Vous êtes John MacLane, alias Bruce Willis à l'écran, flic de l'état de New York, en vacances à L.A. En ce soir de Noël, vous êtes au 32e étage d'un building, invité à une soirée qui se transforme rapidement en une nuit d'angoisse. Un groupe de terroristes envahit le bâtiment, pour voler 600 millions de dollars entreposés dans un coffre. Vous êtes le seul capot qui reste aux côtés, la police ne pouvant intervenir. Le jeu se déroule donc dans les derniers étages de ce building et sur le toit, les lieux étant représentés en 3D faces pleines, de même que le mobilier. Les personnages sont, eux, représentés par des sprites d'une taille assez importante, surtout si vous les laissez s'approcher de vous.

Armé au début de votre arme de service et de six balles, vous pouvez bien sûr trouver de nombreux objets (armes, munitions, bombe de soin, détonateur, explosif, torpévis, radio, nourriture, etc.) qui vous seront très utiles. Pour cela, il vous suffit de fouiller les armoires et les bureaux, ou encore les corps de vos victimes. La radio est très utile, car elle vous permettra d'intercepter les messages que les terroristes échangent ou de parler à leur chef, Hans Gruber. Sur les murs vous avez par endroit des plans de l'étage, ce qui est assez pratique pour se repérer et ne pas se faire coincer dans un cul-de-sac. Le maniement de votre personnage peut se faire entièrement au clavier ou avec l'aide du joystick pour les déplacements et les combats. A

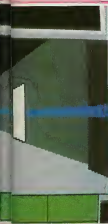


ce propos, vos rencontres avec les terroristes pourront se résoudre de trois façons. Soit vous fuyez, soit vous utilisez votre arme (mais attention, les munitions sont rares), soit vous combattez à mains nues. Ce choix vous donne alors accès à une dizaine de coups (roulade, coup de pied haut, coup de poing, se balancer,...) mais attention, vos adversaires ne sont pas des amateurs (surtout Karl). Pour ajouter encore un peu de stress chez le pauvre joueur, sachez que vous n'avez que vingt minutes, avant qu'une bombe ne fasse exploser l'immeuble. En plus il faut sans arrêt se





retourner pour ne pas se faire surprendre, et le fait de ne pas savoir exactement où sont vos ennemis rend tout vraiment dangereux. Ce logiciel possède une excellente réalisation, la vue en 3D est superbe et fluide à la fois, et le personnage est très maniable. En fait, l'intérêt premier réside dans une course contre le temps, avec des adversaires qui rôdent dans les couloirs, et l'angoisse d'être découvert à tous moments. Une réussite, à l'image du film, et une difficulté qui s'annonce au fur et à mesure que vous découvrirez de nouvelles astuces.



	PC
GRAPHISME	58%
ANIMATION	91%
SON	51%
INTERET	86%
Disponibilité	
AM : Non prévu	PACKAGING : 8/10
PC : En vente	DOC : 8/10
ST : Non prévu	ACTIVISION

La sélection du mois

Maupiti Island

Lankhor / ST, Amiga

Xenomorph

Pandora / ST, Amiga

Tennis Cup

Lookiel / ST, Amiga, PC, CPC

Colonel Bequest

Sierra / PC

After The War

Dynamic / ST, Amiga, CPC

Intruder

Ubi Soft / ST

F-29

Ocean / AG, ST

Ultima V

Origin / PC, ST

Mega Man

Nintendo

Indianapolis 500

Electronic Arts / PC

Fun School

Database / ST, CPC

Rainbow Island

Ocean / ST, Amiga, CPC

Their Finest Hour

(Battle of Britain)

LucasFilm / PC

PC Kid

Nex

Ivanhoe

Ocean / ST, AG

Disponible dans
toutes les fnac
et
fnac Logitec

fnac

ARCADÉ / ACTION **ENTERPRISE**



Le futuriste basé sur la conquête de l'espace et la défense des territoires, Enterprise fait un peu penser à tous ces jeux du genre d'Elite, Fort, mais avec une version plus portée sur l'arcade que sur les transactions économiques. Enterprise ne nous apporte pas vraiment de choses nouvelles, mais reste quand même un jeu très agréable à jouer. D'après le scénario, vous êtes dé-

ché par la Fédération (et votre vaisseau se nomme Enterprise, vous voyez le clin d'œil) sur d'autres planètes, afin de rechercher six éléments essentiels destinés à sauver la croûte d'orono de la planète mère Sola III. Pour cela, vous devez parcourir l'espace et scruter les différentes planètes à l'aide d'un scanner (en faisant du rase-mottes). Dans le même temps, les colonies sont sujettes à des attaques d'allies ivres de destruction. Rassurez-vous car votre vaisseau est très bien équipé au niveau des défenses. Lorsque vous combattez, utilisez avant tout les torpilles à photons (tiens on dirait du Star Trek; NDLR: ça va, on a compris, Jean!) car elles font mouche à tous les coups. Les combats sont souvent courts, car les aliens arrivent en masse, et sont plus rapides et maniables que votre vaisseau. Heureusement qu'il y a une option de sauvegarde. Je dois dire que j'aime bien Enterprise et je pense qu'il fera un excellent amusagocule on attendant le successeur d'Elite; Distribution de Maxis Software.



ARC
ST
INTERET: 55%

3615 GEN4

CHAOS STRIKES BACK: *KAO

DRAKKHEN: *DRA

B.A.T.: 3615 GEN4*BAT

L'AVENTURE: *AVE

TOUS LES FANS DE JEUX D'AVENTURE
SE RETROUVENT SUR LE 3615 GEN4!

DR PLUMET'S HOUSE OF FLUX



Derrière ce titre à rallonge apposé sur un beau packaging (avec enveloppe cachetée et billet vert), se cache un jeu des plus décevants. Les missions sont nombreuses (quatre missions de sept niveaux), mais le hic, c'est qu'elles sont pratiquement identiques. Il s'agit de trouver et de ramasser sept astronautes, en descendant au ras des montagnes, sans les heurter, et en poussant les gaz de votre vaisseau pour contrebalancer la force de gravité. Et c'est à la fin de chaque niveau que vous rencontrerez le Dr Plumet.

En résumé, je dirais que c'est (mal) inspiré du vieux Thrust et de Odis (sur ST). Concernant les missions, j'exagère un peu en disant que les tableaux sont tous pareils. En fait, les décors changent, ainsi que la force de gravité, et dans certains niveaux des trucs vous tirent dessus. Je ne m'attendais pas sur la réalisation: la musique est correcte, mais le graphisme, pouah! Des sprites minuscules et unicolores sur des fonds simplistes ou noirs.

Dans le même style de jeu, permettez-moi de vous recommander plutôt l'achat de Rotor, également testé dans ce numéro. Si par contre vous reconnaissez le Dr Plumet dans une boutique, ne vous laissez pas tenter par sa belle présentation.

MICRO-ILLUSIONS
Aniga
INTERET: 11%

ARCADE / ACTION **RAINBOW ISLAND**



Pratiquement terminé depuis maintenant environ 6 mois, et d'ailleurs testé dans le numéro 14 de Génération 4, *Rainbow Island* a vu sa sortie différée en raison de divers problèmes éditoriaux. A l'heure actuelle, tout est réglé, et il peut enfin sortir à la grande joie de toute la rédaction. C'est pourquoi nous vous en reparlons succinctement ici même.

Je vous rappelle que *Rainbow Island* est la suite du fameux *Bubble Bobble*. Contrairement à ce dernier, *Rainbow Island* comporte moins de tableaux (à peu près une trentaine). Malgré tout, cela est compensé par le fait qu'ils sont un peu plus longs à terminer. Autre changement notable cette fois-ci, c'est sous les traits d'un humain que vous allez évoluer tout au long de la partie. Dans votre marche vers les cieux, vous aurez à vous défendre de bon nombre d'ennemis de toutes sortes, et à ramasser de nombreux bonus. Pour grimper, il existe deux méthodes: sauter, quand c'est possible, d'un morceau de terre à l'autre, ou lancer des arcs-en-ciel qui vous serviront "d'escaliers". Ces arcs-en-ciel peuvent aussi avoir une autre utilité: vous débarrasser des ennemis. Pour cela il suffit de les emprisonner sous l'un d'eux et de sauter dessus. L'arc-en-ciel s'affaiblira, transformant par la même occasion l'ennemi en bonus divers: points, doubles-tirs, accroissement de la vitesse de déplacement... Pour corser un peu la difficulté, sachez que pour atteindre le sommet, le temps est limité. En plus, vous rencontrerez tous les quatre niveaux un ennemi plus rapide et plus puissant qu'à l'habitude.

Par rapport à la version testée au mois de septembre, aucune modification notable n'est intervenue. Seuls des bêtisiers ont été rajoutés concernant encore le côté sonore



du logiciel. Pour les graphismes et l'animation, c'est toujours aussi superbe et proche du dessin animé. Incontournable!

	ST
GRAPHISME	73%
ANIMATION	84%
SON	60%
INTERET	94%



Disponibilité
AM : Mars
PC : Non prévu
ST : Mars

PACKAGING : -/10
DOC : -/10
OCEAN



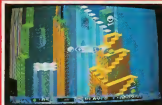
STARTRASH



Marble Madness n'a pas fini de faire des émules ! Quatre ans après sa sortie, la société Relabow Arts sort un logiciel du même type. Que dire d'autre, sinon que ce dernier, même si la réalisation est satisfaisante, n'égale en rien l'original. Le but est simple, réussir à mener votre petite boule au niveau supérieur. Sachez que pour chaque tableau, une clé est absolument nécessaire. Lesdits tableaux se décomposent de la manière suivante : généralement de forme pyramidale avec plusieurs paliers distincts entre eux, il faut atteindre le sommet au moyen d'escaliers ou de télétransporteurs. Bien évidemment, la route est semée d'embûches de toutes sortes, tels des ressorts ou des personnages malintentionnés prêts à tout pour vous arrêter. En revanche, il est possible de glaner de nombreux points, tout simplement en capturant les poisons qui se trouvent çà et là, ainsi que les journaux placés sur certaines cases. Vous pouvez également ramasser des petites pépites éblouissantes se déplaçant sur pistiquement toute la superficie du tableau.

Au niveau du maniement ce n'est pas très facile, du moins au début. Les fausses manœuvres seront nombreuses et votre boule risque de redescendre plus souvent que vous ne le souhaitez. Toutefois si elle tombe d'une hauteur peu élevée et se retrouve sur le sol, pas de problème, vous pouvez repartir de plus belle. En revanche, si la hauteur est trop grande, elle disparaîtra et vous perdrez des points.

En ce qui concerne la réalisation, elle est dans l'ensemble assez bonne avec une excellente animation des personnages (excepté peut-être celle de la boule), de superbes musiques et de très bons bruitages. Cependant le répète, la qualité de ce logiciel est tout de même en son en-deçà de Mar-



ble Madness, notamment pour les graphismes. Et pourtant Marble Madness date maintenant de quatre ans ! Qui sait, le prochain du genre le dépassera-t-il à tous points de vues ? On l'espère de tout coeur !

AM

GRAPHISME

65%

ANIMATION

74%

SON

79%

INTERET

61%

Disponibilité

AM : Mars

PC : Mars

ST : Mars

PACKAGING : -/10

DOC : -/10

RAINBOW ARTS



BATTEZ-VOUS JUSQU'AU BOUT HEAVY METAL

IBM 64/128,
AMSTRAD
CASSETTE,
DISQUETTE,
IBM P.C.

Par Bruce Garrison, Roger Garrison
et Brett Baldock.

SPECTRUM
48/128K
CASSETTE.
ATARI ST
AMIGA



ACCESS™
Software incorporated

OFFRE EXCEPTIONNELLE
POUR LES
VERSIONS
AMSTRAD!

LE JEU
BEACH-
HEAD
GRATUIT



© ACCESS SOFTWARE INC. 1985.

U.S. Gold (France), S.p.A. 3 Rue de Valenciennes, 95700 Châtillon-sous-Bois, Tel. (1) 43 25 66 76.



Description des jeux sur Micro Micro Media.



mètres, le jeu est vu du terrain, avec le panier droit devant soi. Dans cette partie, vous pouvez manoeuvrer vos joueurs à votre guise. En fait, les joueurs se démarquent d'eux-mêmes, et l'essentiel de votre travail offensif consiste à éliminer votre adversaire direct, à leur donner la balle dans de bonnes conditions. Croyez-moi, ce n'est déjà pas si facile, et si vous n'assurez pas vos passes, les interceptions seront nombreuses. En défense, sachez anticiper les réactions de vos adversaires, sinon vous allez en des joueurs adverses partir sans le panier, et marquer un superbe smash à la Mike Jordan. Si vous sentez que la partie vous échappe, vous avez la possibilité de demander un temps mort pour remanier un peu l'équipe (changer le placement des joueurs) ou la modifier. Les fautes sont également gérées par le programme, avec un maximum par joueur tiré à 6 pour un quart-temps de 12 minutes.

Si jamais votre match se termine par un résultat nul, il est prévu une prolongation de cinq minutes, afin de vous départager pour les matchs de la ligue, et de deux minutes pour les matchs exhibition. Et pour être totalement complet, il est même possible de revoir la dernière action en

ralenti en appuyant sur la touche F10. Mais ce n'est pas tout, sachez que la fatigue influe sur l'efficacité des joueurs, qu'il est possible de sélectionner le mode "passe assistée par l'ordinateur", ou se contrôler qu'un seul joueur en particulier, ou d'éditer une équipe afin de changer les noms et les compétences de chacun.

En bref, TV Sports Basketball se révèle être le meilleur jeu de basket, en tout cas le plus complet et le mieux réalisé. D'ailleurs avec impatience, dans la même série, le jeu de tennis. Leur version risque de devenir d'emblée la référence en la matière !



	AM
GRAPHISME	92%
ANIMATION	79%
SON	75%
INTERET	92%

Disponibilité

AM : En vente
PC : M-80
ST : M-80

PACKAGING : 7/10

DOC : 7/10
CINEMAWARE

TENNIS CUP



Jusqu'à présent sur micro-ordinateur, lorsque l'on pensait tennis, on pensait à Great Courts. Dorénavant, et même si ce dernier ne doit pas être oublié, on pense tout naturellement à Tennis Cup. En effet, ce logiciel est le meilleur du genre jamais sorti ! D'une conception tout à fait originale, il a séduit d'emblée l'ensemble de la rédaction.

L'écran ne représente plus comme à l'habitude le terrain vu dans son ensemble, mais est divisé en deux parties, toujours en vue longitudinale, chacune représentant un des joueurs. Néanmoins le joueur adverse est toujours visible. De cette façon les deux joueurs sont constamment au premier plan. Chaque partie de l'écran scrollant indépendamment l'une de l'autre.

Au niveau des options, le soft est très complet. Les quatre levées classiques du grand chelem sont bien évidemment présentes, chacune présentant une surface différente. La terre battue pour le tournoi français de Roland-Garros, l'herbe (rapide) pour le tournoi anglais de Wimbledon, le décastré pour le tournoi américain de Flushing Meadows et le nouveau l'herbe (beaucoup plus lente cette fois-ci) de Melbourne, le tournoi australien. Outre ces grands rendez-vous, est également prévue la coupe Davis. Cependant celle-ci se déroule d'après un règlement un peu différent de celui habituellement en vigueur. En effet, si vous jouez toujours pour votre pays, les rencontres ne se font pas en cinq sets mais au meilleur des cinq manches, mais pas d'éliminations directes lors d'un classique tournoi, à la manière d'une super série. Vous rencontrerez donc, au fil des tours, divers pays pour tomber en finale contre l'un des meilleurs. Autre possibilité offerte par le programme : l'entraînement. Il est possible de travailler d'importe quel coup du tennis, contre une machine, afin d'obtenir un pourcenta-



ge plus élevé pour chacun d'entre eux, et ainsi atteindre les sommets du classement mondial. Attention, s'il faut impérativement travailler ses points faibles, rappelez-vous qu'un match se gagne essentiellement en utilisant ses points forts. Sachez qu'il est également possible de jouer à deux, soit en double dans la même équipe, soit l'un contre l'autre chacun dans une équipe. Pour être tout à fait complet, précisons que jouer seul en double est également autorisé. Dans ce cas, votre partenaire n'est autre que l'ordinateur.

Au niveau de la réalisation, Tennis Cup s'avère assez fantastique. La qualité des dessins est exceptionnelle, les mouvements réalistes jusqu'à alors pour un soft de tennis (on reconnaît bien là la patte de Dominique Sablon!). L'animation des personnages est excellente, il faut voir votre joueur servir un coup droit et le décocher avec une violence et une hargne toute sportive. Le seul reproche au niveau de l'animation concerne la position d'attente sur service adverse. Si vous jouez le jeu de gauche à droite, votre joueur s'assoit alors plus à un crapaud sautillant qu'à un tennisman, mais c'est vraiment mineur et à la limite amusant. Dans l'ensemble, tous les coups du tennis



sont merveilleusement rendus et réalistes. Pour les déplacements, le joueur peut se mouvoir par des petits pas rapprochés, ou alors carrément par de grandes enjambées, si vraiment il est trop loin de la balle. Il s'agit d'ajuster ses coups du mieux possible. Dans n'importe quel cas, le problème est le problème majeur rencontré dans le jeu. Il faut quelques matchs pour véritablement sentir au mieux les majoritaires de la balle et se placer idéalement. Aux niveau des bruyages, là encore c'est superbe, avec une voix digitalisée annonçant le score à l'intérieur des jeux au fur et à mesure de son évolution. Sinon, les bruits d'impact des balles sur les raquettes sont, eux aussi, superbement rendus.

En ce qui concerne les différents effets pouvant être imprimés à la balle, ils sont tous là, et assez efficaces, quoique assez difficile à maîtriser, du moins au début. Pour la difficulté, si vous décidez de passer l'entraînement, elle risque d'être assez grande. Personnellement en agissant de la sorte, mon premier match s'est soldé par deux reuux de bicyclette (6/0-6/0) et le second par une paire d'échaumes (6/1-6/1) toujours en faveur de l'ordinateur. Me décidant enfin à bénéficier de l'entraînement, mon score s'est amélioré de façon sensible même si je continuais à perdre. Depuis je persévère!

En conclusion, Tennis Cup est le "must of the must" des jeux de ce type sur amro. De plus, il comble les quelques lacunes de Grand Courts au niveau de l'intérêt du jeu. Dans ce dernier, une fois tous les coups possibles connus, chaque match contre l'ordinateur se soldait par une victoire certaine. Un peu ennuyeux à la longue. Ici, ce n'est pas le cas et ce, pour le bien de tous. A posséder d'urgence!



	AM
GRAPHISME	91%
ANIMATION	86%
SON	83%
INTERET	94%

Disponibilité
AM : Mars
PC : Non annoncé
ST : Mars

PACKAGING : -/10
DOC : -/10
LORICIEL

GRAND PRIX



Le but essentiel de ce programme est de placer le joueur dans le contexte d'un pilote, lors d'une compétition. Habituellement dans une course automobile, l'automobiliste doit se concentrer de conduire vite et bien, afin d'éviter tous dérapages ou accidents. Ici, il faut également surveiller l'état de sa machine, et savoir perdre quelques secondes en s'arrêtant au stand quand le besoin s'en fait sentir. Les 12 célèbres circuits qui sont proposés offrent des paysages variés, mais le reste est moins palpitant.

Dès le départ, le schématisme des voitures est décevant, et le pire, c'est encore le manque de maniabilité et la sensation de vitesse totalement inexistante. On a vraiment l'impression de conduire un tank. Au niveau du jeu proprement dit, il est facile, et en s'appliquant gentiment, on arrive dès les premiers essais à se classer dans le peloton de tête. Comme à mon sens l'intérêt des jeux de course réside surtout dans la rapidité de l'action, je pense que Grand Prix est complètement raté.

ARC
ST
INTERET: 20%

3615 GEN4

CONCOURS DE DEMOS

VOYEZ EN PAGE 80 POUR LE
REGLEMENT COMPLET DE CE
CONCOURS.

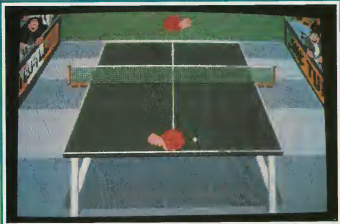
DEUX ARCHIMEDES A GAGNER!



SPORT

TENNIS TABLE SIMULATION

qui s'agitant autour de la table... mais on s'y fait. Le programme s'adresse au débutant comme au "pro". Le joystick étant plus facile à maîtriser et permettant des échanges plus longs, alors que la souris demande plus de technique. En bref, Table Tennis Simulation offre suffisamment de finesse technique pour que l'acheteur ne s'en fasse pas, et le



Commençons aux simulations de tennis qui commencent à fleurir sur nos machines, le seul ping-pong qui existait sur ST et Amiga, était à ma connaissance celui inclus dans Indose Sports. Celui-ci vient chasser un peu la catégorie!

Table Tennis Simulation est très sophistiquée, comme le prouve les impressionnants tableaux d'options. Tout d'abord, les combinaisons de joueurs, seul ou à deux, on peut s'affronter en simple, en double, on joue équipe contre l'ordinateur. On peut choisir ses partenaires ou adversaires dans une bibliothèque de 20 pongistes, aux spécialités différentes. Par exemple, pour mes premières parties en double, j'avais pris comme opposants les derniers de la liste (les deux plus faibles), et comme partenaire un des Chinois du début de classement. De cette manière, même en ratant mes engagements j'ai pu gagner quelques parties. Ensuite vient le choix délicat de la raquette et de sa prise en main: en mode normal ou atypique, lente ou rapide, défensive ou offensive. Puis l'option de jeu: entraînement, match ou coupe du monde avec sauvegarde de votre rang en cours de tournoi. Enfin, dernier critère: le contrôle, joystick ou souris? Au joystick, la raquette se dirige immédiatement sur la balle. Il faut juste choisir le bon mouvement (coup droit, lefté, coupé ou smash). Avec la souris, on doit se positionner correctement et, en combinant les boutons gauche et droite, ébaucher le bon effet au moment voulu. Au début, on est un peu surpris de voir que seules les mains des joueurs sont représentées sur l'écran, tenant les raquettes.

Le programme est aussi intéressant en solitaire qu'en duo. Le service nécessite de l'entraînement pour aborder les tournois, sans se faire ridiculiser par l'ordinateur.

Le seul petit reproche que je lui fais, est le contrôle de la balle qui semble parfois bizarre. Les brulages des coups sont bons et le petit entraînement en fin de match est amusant.

	AM	ST
GRAPHISME	20%	20%
ANIMATION	55%	55%
SON	59%	52%
INTERET	77%	77%
Disponibilité		PACKAGING: 7/10
AM : En vente		DOC: 5/10
PC: Non prévu		STARBYTE
ST : En vente		



PHOTOS D'ECRAN VERSION ATARI ST

Un événement dans le jeu d'aventure ! 900⁰⁰⁰ : 1058116

C'est le concept même qui a permis à New Deal Productions de créer un jeu d'aventure
mégalomane, ambitieux, riche, complexe, profond, et surtout une œuvre unique.
Un jeu particulièrement remarquable, qui mérite d'être connu et apprécié.



La Malédiction des Templiers



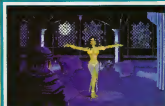
LOGICIEL DISPONIBLE
SUR AMIGA 500-1000-2000
ATARI ST-STE

NEW DEAL PRODUCTIONS
26 rue Lemaître de Tillemont
93100 Montreuil sous Bois
Tél. (1) 48.70.86.94

PARIS-DAKAR 90



Vous avez deviné, Paris-Dakar 90 est bien un jeu de course de voitures. Au début, vous sélectionnez votre véhicule parmi trois différents, correspondant chacun à un niveau de difficulté. Dans le mode le plus facile, vous aurez un tout-terrain de série, très fiable mais peu rapide. Si vous voulez passer sur un véhicule plus rapide mais moins bien équipé, et enfin vous aurez la joie de concevoir sur un prototype très fragile du côté mécanique. Il est à regretter l'absence des motos et des camions qui font aussi le Paris-Dakar. Mais vient le départ qui vous



projeter directement en Afrique. Ici, six étapes vous attendent. Parmi elles, deux spéciales. Je ne pourrais pas m'en tenir à vous les décrire, étant donné qu'elles sont toutes identiques. Vous devez "conduire" à travers le désert en suivant une piste (malheur à ceux qui la quittent). Les épreuves spéciales se font en hors-peck. Spéciales ou non, le décor est graduellement le même, c'est-à-dire, très monotone et répétitif. En bref, un jeu qui aurait pu avoir du succès, il y a trois ans.

TOMAHAWK
Amiga / PC(B/C/E/V) / ST
INTERET: 44%

SIMULATION

STARVEGA



Star Vega est un jeu français, qui par bien des côtés ressemble à des softs comme Elite ou Starflight. Vous êtes un de ces aventuriers de l'espace, héros ou hors-la-loi, qui parcourent la galaxie de long en large. Au début avec votre seul vaisseau, puis par la suite avec votre flotte solaire, vous allez découvrir de nouveaux mondes, installer des bases minières, et en extrême diversité maîtriser qui vous rapporteront de l'argent. Votre but est de retrouver vos amis, disparus depuis deux ans, alors que vous croupissiez dans une prison. D'autre part, votre fiancée a été enlevée par votre ennemi personnel, qui malheureusement est un grand ami des pirates. Tout le jeu se déroule à l'aide d'écrans et du clavier, grâce à un système assez complet, une fois que vous le maîtrisez. Si du côté scénario et système de jeu, c'est assez classique (et efficace), il n'en est pas de même des graphismes. En effet, pour une fois ce jeu fonctionne en VGA (sans émuler EGA), ce qui donne des dessins et des couleurs assez fabuleux. En plus, si vous le finissez, une option permet de recommencer le jeu, en modifiant évidemment les quelques centaines de paramètres qui influent sur l'histoire. Mon principal reproche concerne la documentation un peu trop sobre et pas très claire. Un bon achat pour les passionnés de genre.



LORICIEL
PC
INTERET: 75%

DRAGONS BREATH



L'immortalité. La légende raconte que son secret est caché dans le salle du trône du Grand Châtelain sur la Montagne Nalae au centre des terres d'Aurea.

Il vous faudra élever des dragons pour en faire une force de combat et conquérir les villages d'Aurea. Collecter les ingrédients et soigner les légendaires magiques aux espérances afin de jeter des sorts. Enfin, reconstituer le talisman qui vous guidera vers votre but final.

Dragons Breath. Un jeu de stratégie fantastique pour jouer jusqu'à 3 personnes en même temps.

PALACE SOFTWARE/SPMIZAC DE MOUSQUETTE 06748
CHATELAIN/REP DE GRASSE TEL: (1) 45 45 06 75.

ATARI ST + AMIGA

PALACE

GRATUIT DANS LA "NOM" UN
Libre de Sorts



CHAMPIONS OF KRYNN



SSI nous propose encore une fois un jeu de rôle, totalement inspiré des règles avancées de Dungeons et Dragons, servant un système de jeu similaire à celui de Pool Of Radiance et de Curse Of The Azure Bonds. Cette fois-ci, par contre, le monde est celui décrit dans la saga Dragonlance, le monde de Krynn, un pays mythique, peuplé d'elfes, de nains, de draconiens et de dragons. Les

divinités, la vie sociale, et surtout la magie, diffèrent quelque peu de celles poétisées dans Pool Of Radiance. Dans ce monde, les forces du mal sont constituées essentiellement par les draconiens, une race d'hommes-dragons particulièrement belliqueuse. Opposant comme alliés des Dragons maléfiques, ils ont subi très récemment une formidable défaite (cf. "The War Of The Lance"), à cause d'un groupe d'aventuriers, qui par leur courage ont su retrouver les faveurs des divinités bénéfiques et l'appui des Dragons du bien. Suite à cette guerre, des postes de guet ont été installés un peu partout dans la région d'Amalthea, pour prévenir toute nouvelle attaque. Or récemment, au poste de Throth, se passent de bien curieuses choses. Votre groupe d'aventuriers arrive justement dans ce village. Commence alors pour vous une dangereuse quête, qui vous demandera bonté, courage et chance pour réussir. S'intégrant parfaitement dans l'histoire de ce monde, le scénario est assez complexe, même si à mon goût, il ressemble encore un peu trop à une suite de missions à remplir. On gère du jeu, c'est toujours assez pratique, et même les combats, oppo-



sant votre groupe à vos ennemis d'ennemis, peuvent se résoudre en moins de deux minutes, en utilisant la fonction "auto". Personnellement je suis habitué à utiliser le clavier et l'utilisation de la souris ou du joystick ne m'a pas convaincu. La création des personnages s'effectue toujours suivant le même procédé. Vous choisissez la race, le sexe, le nom et la classe de vos héros, ainsi que leur représentation à l'écran. Un petit affichage permet en effet de modifier les aspects (position et couleurs) de chacun de vos aventuriers, ce qui est très agréable pour les individualiser un peu, et les différencier lors des combats. L'ordinateur gère alors tout vos caractéristiques, et si vous n'êtes pas satisfait, vous pouvez recommencer l'opération. Une classe importante est celle des Chevaliers, équivalant du Paladin à Dungeons et Dragons, guerrier honorable et valeureux, pour qui l'honneur est plus important que tout. Un conseil, prenez-en un dans votre équipe, il jouera un rôle très primordial. Votre équipe composée de six individus pourra alors commencer ses tribulations. Il faut bien sûr tout d'abord s'équiper dans l'armurerie la plus proche et apprendre quelques sorts. Vous trouverez de nombreux objets et armes, magiques ou non, tout au long de votre aventure (la plupart sont connus par les Dragonlanciens), et surtout des trésors (gemmes, argent, bijoux).

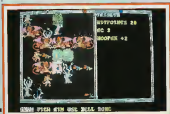
À force de combats les ennemis et de résoudre des énig-





mes, vous gagnerez de l'expérience, et vos personnages deviendront de plus en plus puissants. Heureusement, car vos adversaires sont assez mortels. La magie étant essentielle dans ce monde, vous avez intérêt à choisir au moins deux clercs et deux mages dans votre équipe. Par moment, des personnages que vous rencontrez se joindront à vous, mais faites attention, certains peuvent s'avérer être des traîtres. Au niveau des graphismes, en EGA, c'est nettement plus beau que ses prédécesseurs, les dessins étant à la fois plus fins et plus colorés. La vue dans les donjons et en ville est en 3D, et pour l'extérieur vous déplacez votre équipe sur une carte en deux dimensions. Vos ennemis peuvent revêtir bien des apparences : goblins, ogres, morts-vivants en tous genres (des "Death Knights" et les vampires sont à éviter), draconiens (5 types différents), dragons (10 types différents), etc. Chaque créature a ses modes d'attaque et sa tactique de combat, et il vous faudra faire preuve de beaucoup de réflexion et d'un zeste de chance pour gagner certains de ces combats. Vous pouvez alors ramasser argent et surtout objets (anneaux, parchemins, armes, armures, etc.). Attention, comme à AD&D, certains objets sont maudits. Plus beau que Curse, avec un système de jeu que, personnellement, je trouve idéal pour glaner les règles de AD&D, et avec un scénario pour me

semes crédible et intéressant, le tout dans un monde nouveau et merveilleux. Je ne peux que me réjouir de ce logiciel, et souhaiter qu'il aura le succès qu'il mérite.



	PC
SCENARIO	93%
GRAPHISME	73%
ANIMATION	-
SON	26%
COMMANDE	90%
NIVEAU	A
INTERET	93%
Disponibilité	
AM : Mars	PACKAGING : 8/10
PC : En vente	DOC : 9/10
ST : Avril	SSI

preux de le transporter à la cabane de Iolo (un vieil ami) qui le soigne. C'est ici que commence l'aventure. Au fur et à mesure de votre progression dans le monde, en discutant avec les gens, vous apprenez que Lord British a été enlevé par Blackthorn, un être métallique qui contrôle les Shadow-lords. Vous obtenez des renseignements sur les différents shires ainsi que sur les dragons. Je précise au passage que les codes d'accès à ces endroits n'ont pas changé depuis le quatrième volet de la saga. De plus je ne ferai pas de comparaison avec les précédents, car je n'y ai jamais joué.

Le système de jeu est très simple. Chaque action est résumée par une lettre: A pour attaquer, K pour Climber, etc. Lorsque vous entrez en mode de discussion avec un personnage, prenez votre temps et analysez bien sa réponse, car elle comprend un mot qui déclenche la discussion. Un conseil, commencez toujours par demander le nom de la personne ou bien son métier. S'il parle d'un lieu, questionnez-le sur ce lieu. Et ainsi de suite. Il m'est arrivé de discuter avec un passant durant dix bonnes minutes (tra-



prenez à mixer vos composants afin de préparer une réserve de sorts. Mais pensez aussi à renouveler votre stock chez les pharmaciens. Je ne vous ai parlé que de l'extérieur du monde (très vaste) mais le monde souterrain est aussi vaste, alors à vos plans! Je ne l'ai pas encore exploré, car j'ai déjà plus de cinq missions à l'extérieur. Par contre, je sais que l'on peut y accéder par les chutes d'eau. Voilà, j'arrive à la fin de mon article et j'en encore plein de choses à vous dire sur Ultima V. Il est préférable que vous les découvriez par vous-mêmes. A mon avis, Ultima V est le meilleur jeu de rôle sorti sur micro. Je viens d'apprendre que le sixième volume est en préparation, alors courage. Pour l'instant, sachez que notre réseau chief a mis plus d'un an à terminer le premier volume, alors bon courage...



duchéa comprise). Mais attention: soyez honnête et ne mentez jamais, sinon vos vertus en prendront un coup. Le monde d'Ultima est immense mais rassurez-vous, une superbe carte en trois est livrée avec le jeu. Sur cette carte figurent les principaux lieux (en langage du pays, il faudra donc les traduire). Dans les villes on trouve toutes sortes de commerces: les armureries (armes et armures), les écuries (chevaux), les puhs (repas), les guérisseurs (soins), les pharmaciens (herbes et composants de sorts), les auberges (repas et repos), les chantiers navals (bateaux), les guildes (objets rares et chers). En traversant le pays, il faudra bien faire attention aux phases lunaires, car des transporteurs apparaissent à des moments bien précis, et vous permettent ainsi de voyager d'un bout à l'autre du pays sans se fatiguer. La Lune est aussi très importante dans la circulation de certaines races très rares, pour les sorts. Vous aurez souvent à combattre, car ce monde est froid et cruel. En mode combat, vos personnages se retrouvent face à face avec un certain nombre de monstres. Vous avez la possibilité de tirer à l'arc, de lancer des sorts et de combattre au corps à corps. Si les monstres fuient, ne les poursuivez pas et pensez à vos vertus. Après le combat, certains monstres laissent apparaître des coffres. Avant de les ouvrir, examinez-les avec le plus grand soin, car il peut y avoir des pièges. Examinez aussi les restes sanglants des victimes, car ils recèlent parfois de sacs d'or. Ceux-ci vous permettent d'acheter un équipement plus consistant ou obtenir des renseignements. J'ai parlé des sorts durant le combat, mais il est impossible de lancer un sort non préparé auparavant. Lors des périodes calmes,

	PC	ST
SCENARIO	94%	94%
GRAPHISME	35%	42%
ANIMATION	-	-
SON	60%	55%
COMMANDE	89%	89%
NIVEAU	A	A
INTERET	94%	94%
Disponibilité	PACKAGING: 10/10	
AM: Mars	DOC: 9/10	
PC: En vente	ORIGIN	
ST: En vente		

LOST DUTCHMAN MINE



Si vous êtes comme moi un fan de westerns, eh bien, *Lost Dutchman Mine* est pour vous. Quel plaisir de partir à la recherche d'une mine d'or. Votre but est simple mais difficile : trouver de l'or, soit en trouvant l'eau de la rivière, soit en détruisant une mine (d'or). Passons maintenant à la surface de jeu. Sur la partie haute de l'écran, vous voyez votre personnage évoluer,

soit dans la ville de Goldfield, soit dans le désert, ou bien encore près d'une mine ou de la rivière. La partie basse comporte les commandes (flèches à la souris). Il y a un thermomètre (très important), une montre, un dollar qui représente votre fortune (en liquide), votre état de santé, un inventaire de votre nourriture, un inventaire des outils, le nombre de cartouches (si vous avez un Colt) et enfin un fichier de sauvegarde. La ville de Goldfield comprend un cabinet médical avec un médecin très compétent, puisqu'il peut guérir les piqûres de serpents et les blessures par balles à crédit (il n'oublie pas de se servir lorsque vous aurez trouvé de l'or). La quincaillerie est sûrement la boutique la plus fréquentée de toute la ville, puisqu'elle vend de tout. Vous aurez sûrement à elle dès le début du jeu, car vous arrivez en ville avec 250\$ et il faudra bien vous équiper. Un petit malin le marchand utilise : je vous conseille de prendre une lunette, une corde, une pioche, une gousse, de la bouffe et un accessoire pour cuisiner, un tapis, un colt (un peu plus tard) et dès que vous serez un peu plus



renforcez-vous à l'étable de la ville. Et enfin, le Saloon où l'on boit, l'on dard (le soir après 6 heures) et où l'on peut se pointer (encore un moyen de s'enrichir). Il vous servira de faire des rencontres dans le désert (je jeu passe alors en phase d'arcade). Les Indiens chercheront à vous scalper, les trands à vous voler et les serpents à vous mordre. Il y a bien sûr la possibilité de fuir, mais vos possessions en prendront un sale coup. Encore un conseil, surveillez constamment le thermomètre, car plus la température monte, plus vous serez soif. Lorsque vous serez dans les mines, faites très attention, car de temps en temps, tout s'écroule. En conclusion, *Lost Dutchman Mine* procure autant de plaisir que de regarder un bon vieux western, sinon plus. Le tout sur une musique country, de quoi quitter son ordinateur afin de reprendre la vieille pioche de son grand-père. Même si les graphismes ne sont pas géniaux, vous vous surprendrez à jouer des heures et des heures.



riche : une arme (voire trois), car vous serez vite débordé par votre or et votre équipement. Le marchand n'est pas comme le docteur, il ne fait pas crédit. Il y a aussi en ville, une boutique où vous pourrez faire analyser votre récolte, mais aussi la vendre (attention aux déceptions). On peut aussi faire valider sa concession si on en trouve une. Il y a également une banque (assez sûre) dans laquelle votre or sera en sécurité. Un journal local vous tiendra au courant de l'actualité de la région, mais aussi des attaques d'Indiens et autres faits pouvant vous concerner. C'est à la prison que sont affichés les portraits des trands recherchés. Si vous en rencontrez un et que vous le battez, vous pourrez ainsi toucher une prime. Pour solliciter des indices,

	AM
SCENARIO	45%
GRAPHISME	50%
ANIMATION	51%
SON	55%
COMMANDE	65%
NIVEAU	B
INTERET	74%
Disponibilité	
AM : Mars	PACKAGING : -/10
PG : Non prévu	DOC : -/10
ST : Mars	MAGNETIC IMAGES

Pourrez-vous survivre à Shark Attack Greg Norman's

ULTIMATE GOLF



ATARI ST
IBM AMIGA IBM PC



GREMLIN - 12, rue M. A. J. et de la République 90000
CHARENTAIS - 17000 LA ROCHE SUR MER
Téléphone : 01 47 34 41 15



Greg Norman
The Great White Shark



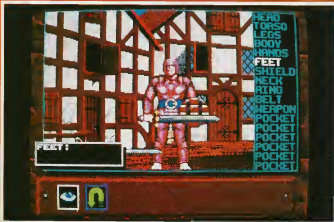
KNIGHTS OF LEGEND



Se vous voulez faire du seul avec de l'ancien, demandez à Origin, ses programmeurs se débrouillent très bien. Partant du principe que tout le monde connaît aujourd'hui les jeux de rôles, et plus particulièrement ceux du type médiéval-fantastique (la saga Ultima, la saga Bard's Tale, Pool of Radiance, Champions of Krynn...), il fallait aborder le problème d'une façon originale.

Tout d'abord, il fallait qu'il soit de taille importante (h disquettes), avec une documentation claire, explicite et pratique, retraçant l'histoire de ce monde et des races. Ensuite, au lieu des humains, des nains et des elfes, vous ajoutez une nouvelle race, les Keildons (une race d'humains, possédant des ailes). En ce qui concerne les monstres, rien n'est dit à leur sujet dans le doc, et c'est tant mieux. Il semble en effet que chaque race de monstre possède en son sein différents niveaux. En effet pourquoi dans les autres jeux, tous les ogres ont-ils les mêmes caractéristiques. Ici rien de tel, et il en est de même pour la plupart des races. Et puis, au lieu des classes de personnages classiques (guerrier, mage, voleur ou clerc), pourquoi ne pas en utiliser d'autres. Ils ont donc créé pour chaque race, de nombreux métiers (une quarantaine : barbare, peste, chasseur, hante, etc.), et suivant le sexe de vos personnages, les carrières accessibles seront différentes. Tous ces métiers font l'objet d'une explication d'une page, expliquant ses buts et ses espoirs. Le système de magie lui aussi est innovateur. Cha-

que sort est composé de plusieurs syllabes, chacune ayant sa propre signification. Ainsi la première syllabe indique-t-elle la race affectée par le sort. Une autre syllabe indique la portée, etc. Le sort donne une magie à la fois complexe et amusante. Au niveau des objets aussi, les auteurs du logiciel ont fait un effort. Pour ne citer que l'exemple qui m'a le plus frappé, je parlerais des armures qui sont vendues "en pièces détachées". Vous devez acheter les jambières, les chausses, le casque, le torse et d'autres éléments, pour protéger complètement votre labos. En effet lorsqu'un coup est porté, il est localisé (tête, torse, jambe...), et suivant votre protection, il aura diverses conséquences (d'un effet nul jusqu'à la mort). Comme vous le voyez, les possibilités du jeu sont infinies, le réalisme étant créé lors d'un élément primordial de ce jeu de rôle. Et puis, assez peu de jeux sur PC utilisant les mêmes, alors pour quoi ne pas les incorporer au jeu pour donner ainsi près d'une centaine d'actions (pour combattre, se déplacer, marcher...), Ces idées apparaissent bien sûr suivant la situation de votre personnage. Dans une auberge, vos héros pourront se reposer (et par là même sauvegarder une partie), écouter des rumeurs, poser des questions à l'aubergiste ou faire l'inventaire des possessions d'un aventurier. Les villes et l'environnement sont vu du dessus, votre équipe étant représentée par un hexagone. Lors des combats, un zoom est fait sur votre groupe et sur vos adversaires. Ceux possédant la plus grande rapidité agissent en premier. Chacun effectue un genre d'action. Il y a la fuite, le mouvement, le



**ST ATARI
AMIGA
MAC et PC
émulation
Stations UNIX**

ST



La magazine
des 16/32 bits

N° 39 / 25F
MARS 1990

CONCOURS:
Gagnez plus
de 80000 F
de prix!

ST

Le Dessinateur
Réseau ARCNET
Créer son langage
Deux cartes
accélératrices
De nouveaux
éducatifs
Utiliser la carte
"BAT"
Multidesk

AMIGA

Home video kit
Digi-View 4.0

**TECHNOLOGIES
AVANCÉES**

Sun Microsystems
Open Look

EN AVANT PREMIERE :

AU COEUR DU 68040



M 2507 - 38 - 25,00 F



BELGIQUE : 190 FB CANADA : 6.95 \$C SUISSE : 7.50 FS

MICRO VIDEO

Pour le mois de mars **MICRO VIDEO** vous propose des extensions mémoire ainsi que toute une gamme de périphériques à des super prix, venez voir **ROCKSTAR**, le petit dernier d'Infomedia

METTEZ UN PC DANS LE ST

2490 F

PC SPEED
Compatibilité extraordinaire
Norton 4.0 Presqu'un AT 286

PROMO :

LECTEUR DE DISQUETTE EXTERNE
3 1/2
720 KO
COMPLET AVEC ALIM

990 F prix MICRO VIDEO

METTEZ UN SYNTHÉ DANS LE ST

790 F

FM MELODY MAKER
La cartouche qui transforme votre ST
en un synthétiseur musical est arrivée !

LES EXTENSIONS DU MEGA ST 1

CE MOIS-CI VENEZ DECOUVRIR LES EXTENSIONS POUR MEGA ST1
Elles vous permettent d'étendre la mémoire
de votre MEGA ST1 à 2, 3 ou 4 megas

Une **EXCLUSIVITE MICRO VIDEO**
GARANTIE 2 ANS

METTEZ UN MAC DANS LE ST

N.C.

SPECTRE GCR
Disponible avec ou sans les
Roms 128K Apple

ETENDEZ LES POSSIBILITES DE VOTRE ST

Lecteur 5 1/4	690 F	Lecteur 3 1/2	790 F
Freeboot posé	290 F	Trackball	345 F
Pistolet pour STE	195 F	Bititer posé	490 F

Devis pour toutes réparations en 4 heures (2 techniciens à votre disposition)

VOUS PROPOSE

EXTENSIONS LIGNE STF

520 STF	1 Mo	950 F
1040 STF	2 Mo	2490 F
(dans certains magasins seulement)		
1040 STF	2.5 Mo	2990 F
(dans certains magasins seulement)		

EXTENSIONS LIGNE STE

520 STE	1 Mo	890 F
520 STE	2 Mo	1990 F
520 STE	4 Mo	4990 F

EXTENSIONS MEGA ST

MEGA 1	2 Mo	2490 F
MEGA 1	3 Mo	3990 F
MEGA 1	4 Mo	5490 F
MEGA 2	4 Mo	2990 F

Profitez des avantages de la gamme **MEGA ST** à des prix **MICRO VIDEO**
(Clavier détachable, horloge, blitter, slot pour cartes additionnelles)

MEGA ST 2 Mo* MEGA ST 4 Mo* PRIX PROMO !

* MEGA ST livrés en 2 ou 4 Mo par une carte d'extension (excluant MICRO VIDEO)

Disquettes

Double face / Double densité

6,80 F L'UNITÉ
(* PAR 100)

Disquettes **"TDK"**
8,50 F L'UNITÉ
(* PAR 100) **9 F PAR 10**

11,50 F L'UNITÉ
(* PAR 100) **12 F PAR 10**

Certains produits et certains prix peuvent être différents dans les magasins belges.

MICRO VIDEO

la passion d'un spécialiste, la permanence d'une chaîne.

PARIS

8, rue de Valenciennes 75010 Paris
☎ 40.37.92.75 / 40.34.97.80 +
Ouvert de Mardi au Samedi de 10h à 19 h
Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord

LYON

11, 12 cours
Arrivée Bonald
69000 Caluire
☎ 72 21 34 24

TOULOUSE

13, rue Armand
31000 Toulouse
☎ 63 62 55 55

BORDEAUX

3, cours
Abzac et Lormes
33000 Bordeaux
☎ 56 64 47 70

NANCY

32, rue des
4 églises
54000 Nancy
☎ 83 37 06 47

METZ

18, rue de la part
des mairies
57000 Metz
☎ 87 52 26 45

TOURS

61, rue Mathurin
37000 Tours
☎ 47 85 78 58

PERPIGNAN

3, avenue de
Grande Bretagne
66000 Perpignan
☎ 68 34 34 40

BELGIQUE

BRUXELLES

1, rue Dorn
1050 Bruxelles
☎ 02 / 648 9074

DINANT

21 place
arménienne
5100 Dinant
☎ 08 / 281 1451



combats, la magie et les autres. Un mouvement pourra se faire dans une des 8 directions, en marchant, en courant ou en sprintant. Pour la race des Koldens, les options, voler, lentement, vite, ou atterrir, existent bien évidemment. Le combat se compose d'une phase offensive et d'une phase défensive. Il existe 8 types d'attaques différentes, plus le tir de projectiles. Il existe 5 modes de défense (se battre, reculer, sauter, ...). Vous ne pouvez bien sûr lancer qu'un seul sort. Le tout donne des rounds de combats assez rapides si vous maîtrisez bien le système de jeu. L'impression qui en ressort cependant, est celle de réalisme, et une note de stratégie est nécessaire lors des batailles. En ville, vous pouvez bien sûr visiter de nombreux lieux, tavernes, armurerie, temple, maison... Vous serez amené à rencontrer beaucoup de gens qui répondront à vos questions (il faut utiliser le clavier), et vous donneront des renseignements essentiels sur de très nombreux sujets. Les graphismes sont eux aussi nouveaux, surtout au niveau des couleurs, et le maniement du jeu est très agréable avec la souris (ou claviers, c'est un peu moins bien). M'acquiesçant au début de la lourdeur éventuelle du système de jeu, je me suis en fait découvert une véritable passion pour ce jeu, qui n'a cessé de me surprendre. Le monde est merveilleux et assez crédible, les personnages sont très complets et complètement différents les uns des autres, le système de jeu est très poussé, et le scénario semble lui aussi tenir la route. Pour les connaisseurs, je dirais que Knights Of Legend est au jeu de rôle what you que Warhammer est à AD&D. Pour les débutants je conseillerais un autre logiciel, plus simple, ou alors une certaine dose de patience pour assimiler ce logiciel. Moi j'adore.

	PC
SCENARIO	85%
GRAPHISME	71%
ANIMATION	
SON	44%
COMMANDE	93%
NIVEAU	A
INTERET	94%

Disponibilité
AM : Mi-90
PC : En vente
ST : Mi-90

PACKAGING : 9/10
DOC : 9/10
ORIGIN

ARMADA



Eh bien un peu d'innovation dans le monde du wargame. La société Arc, reprend le système de jeu de Borodino, avec une vue en 3D formes pleines du terrain et des bâtiments. L'originalité ne vient pas de là, mais je rappelle que le système de jeu est très réaliste. Vous donnez les ordres grâce à des phrases en anglais, et ces ordres peuvent ne pas parvenir à l'unité à laquelle ils étaient destinés. La nouveauté vient de la bouteille et du type de terrain. En effet, Armada retracer la formidable tentative par la flotte espagnole en 1588, de conquérir la Gran-



de. A cause de rivalités internes et d'erreurs stratégiques, ce fut un cuisant échec. Vous pouvez donc à la fois espagnole ou britannique, lors d'alternatives. Cette idée est assez intéressante, et les théâtres de la bataille pourraient regretter de ne pas être changés. Connaissant bien le système de jeu, il m'a bien occupé pendant quelques soirées.



ARC
Amiga / PC / ST
INTERET: 76%



REFLEXION

ESPRIT



Les auteurs du fabuleux casse-brique Boïa sont de retour, dans Esprit, un jeu d'arcade-réflexion qui mettra vos cellules grises au travail.

Dans ce jeu ne fonctionnant que sur moniteur monochrome, vous dirigez une balle, à l'aide de la souris. A chaque niveau, se trouvent des tuiles, retournées, au dos desquelles sont gravés des symboles. Lorsque

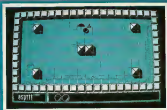
vous touchez une tuile avec votre balle, elle se retourne et dévoile son symbole. Vous devez alors l'associer avec une tuile ayant le même symbole, afin de les éliminer. Une fois que vous avez éliminé toutes les tuiles d'un même niveau, vous passez au suivant.

Les habitués du Memory auront reconnu le principe de base de ce jeu que je déteste. Pourtant, j'adore Esprit. Pourquoi ? Tout simplement parce que comme dans Boïa, les auteurs ont ajouté des tonnes de gadgets en tout genre, qui rendent le jeu aussi drôle que prenant.

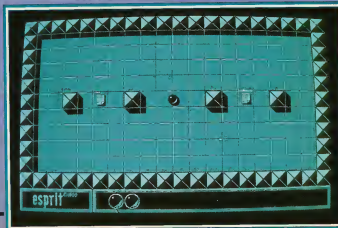
Si les premiers tableaux sont faciles, cela se complique tout de même assez rapidement. Des belugas qu'il ne faut pas toucher (sous peine de perdre une vie), aux portes où il faut payer pour passer, en passant par les endroits en pente, les téléporteurs, les passages verrouillés, les inverseurs de commandes et j'en oublie, le jeu demande une bonne dose de concentration.

Bref, Esprit est aussi original que drôle, et possède en plus une réalisation particulièrement soignée, surtout pour du monochrome. Les graphismes sont agréables, les sons digitaux plaisants, et le tout se laisse jouer vraiment facilement. A noter l'incroyable idée des auteurs, qui ont inclus des codes afin que le joueur puisse n'arrêter à tout moment sans perdre à chaque partie.

Si Esprit demande un minimum de réflexion, son but est quand même largement atteint: divertir.



	ST
GRAPHISME	60%
ANIMATION	75%
SON	67%
COMMANDE	74%
NIVEAU	8
INTERET	80%
Disponibilité	
AM : Non prévu	PACKAGING : 6/10
PC: Non prévu	DOC : 5/10
ST : En vente	



PRINCE



Prince est à classer dans la catégorie des wargames, même si je préférerais ne pas le classer du tout. Avec une belle présentation (une musique digitalisée superbe) et des graphismes assez jolis, je m'attendais à autre chose que ce système de jeu déplorable. Ma première bataille a bien duré deux minutes, la suivante trois, et les autres pas plus de cinq minutes. Je commençais à peine à déplacer mes troupes, que l'ordinateur m'attaquait déjà. Les armées, fantassins ou cavaliers, sont à l'image du soft, limitées. Le jeu contre l'ordinateur s'avère extrêmement décevant, l'intérêt étant innocent. Comme quoi, l'hélic ne fait pas le moins.



ARC
Amiga / PC / ST
INTERET: 28%

PANZER BATTLES



Panzer Battles est un wargame, présentant pour base historique la Seconde Guerre mondiale, et plus particulièrement, l'affluence des unités de blindés sur le front soviétique. Il faut avouer que ce logiciel est sans aucun doute un des plus complexes du genre. De très nombreuses options sont disponibles, et non moins nombreux sont les facteurs qui influent sur vos troupes. Six scénarios sont proposés, mais un éditeur accompagne le jeu, ce qui vous permettra, si vous ce avec le courage, de créer vos propres batailles. En ce qui concerne le système de jeu, il faut avouer qu'il n'est pas des plus pratiques. De nombreuses options, entraînant de nombreux menus, qui à leurs tour donnent des sous-menus... Le tout est assez complexe et difficile à naviguer. La complexité même du jeu n'arrange rien et seuls les vrais "wargamers", les irréductibles du genre pourront lui faire une ovation. Pour les autres, ce ne sont pas les graphismes moyens qui les feront changer d'avis. Un logiciel pour professionnels.

SSG
PC
INTERET: 33%

DELUXE STRIP POKER



Rien de neuf depuis les anciens Strip Poker. Ici, Suzy et Melissa sont digitalisées. Elles abattent cartes et vêtements au rythme de votre chance, sans toutefois prendre trop de risques au jeu, surtout si vous les effleurez dès le départ avec une mise trop forte. Côté réalisation, les seuls brulages sont le claquement des cartes (général au bout d'un moment) et une petite musique dans les phases de désabillage. Mais où je trouve qu'il y a tromperie sur la "marchandise", c'est que les joueuses sont loin d'être aussi belles que la pin-up qui orne la boîte, entourée de luxueux (et luxueux) vêtements. La voir et les dentelles ne sont pas au rendez-vous, et Suzy et Melissa bécotent le strip-tease en trois changements d'images. Comme je ne pense pas que ce soit uniquement le plaisir de jouer au poker qui vous attire, évitez cette version, il y a mieux. Je pense notamment à Teenage Queen qui était bien plus tignole.

CDS
Amiga / PC / ST
INTERET: 23%



RAINBOW ARTS PRÉSENTE UN TRIO INFERNAL



Jeu d'espionnage.
Bientôt disponible sur
Amiga, Atari ST, IBM PC
disquette.

Simulation de tank.
Bientôt disponible sur
Amiga, Atari ST, IBM PC
disquette.



Photos d'essai
X-OUT

Action stratégique
sous-marine.
CBM 64/128, Amstrad CPC
Spectrum cassette, dis-
quette, Atari ST, Amiga
disquette.

Édité par RAINBOW ARTS

Distribuée par

UBI SOFT

1, rue Félix Eboué
94021 CRÉTIL
15 (1) 48 90 99 00

MIDWINTER



Voici enfin le nouveau programme de Mike Singleton, spécialiste des jeux de stratégie, autour du très connu Lord Of Midnight, et plus récemment de War In The Middle Earth.

Ce jeu se déroule dans un futur proche. Un météore gigantesque vient frapper la Terre de plein fouet, entraînant dans l'atmosphère une quantité infinie de particules diverses.

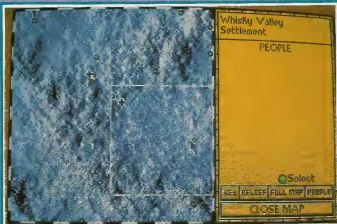
En plus de cela, divers cataclysmes arrivent un peu partout de par le monde, dégageant encore plus de fumées et de poussières. Quelques jours après, les rayons du soleil ne parviennent plus à percer la couche de poussière, et la Terre commence alors à se refroidir. Quelques mois après, la totalité de la surface du globe est recouverte de glace. Cette nouvelle période de glaciation a bien sûr entraîné la mort de bien des personnes, mais sur la petite île de Midwinter, se trouve une communauté de survivants, qui se sont regroupés, plutôt vers le nord de l'île.

Et voilà qu'un beau jour, les habitants perdent le contact avec les quelques personnes se trouvant sur la rive sud. Vous êtes envoyé en éclaireur pour tenter de comprendre ce qui se passe, lorsque vous découvrez que l'île est en train d'être envahie par un ennemi aussi mégalomane que puissant. Il possède beaucoup d'hommes, mais aussi de nombreux véhicules, alors que, pour le moment, vous n'avez que vos skis.

Le but de l'ennemi est de capturer vos High-Midnos, seules sources de chaleur dans ce monde glacé. Dans un premier temps, vous allez devoir alerter la population, et essayer de rallier le maximum de personnes à votre cause. Vous commencez seul, et en pleine région ennemie, mais vous pourrez terminer avec près de 32 personnages sous vos ordres. Les personnages sont définis selon des caractéristiques, dans lesquelles ils sont plus ou moins bons, ce qui fait



qu'il vaut mieux répartir leurs tâches selon leurs capacités. En plus, ils possèdent un historique, qui n'est pas à négliger. Par exemple, si quelqu'un refuse de se joindre à vous, vous pouvez toujours essayer de lui envoyer un de ses amis, ça marchera certainement mieux. Attention, car les relations entre personnages deviennent vite complexes... Si, dans un premier temps, vous vous déplacez à ski, vous pourrez trouver d'autres moyens de transport. Si vous arrivez à un garage, vous y trouverez un buggy des nains. L'avantage de ce véhicule est d'aller vite, d'être plus sûr, et surtout, d'abriter le conducteur du froid. En effet, vous ne pouvez pas skier plus d'une heure dehors, sans risque de froid ! Un buggy des nains vous facilitera donc la tâche. Arrivé en bas d'une montagne, vous pourrez quitter votre buggy pour prendre le téléphérique, moyen de transport en ne peut pas s'en. Arrivé en bas de la montagne, vous pourrez redescendre de l'autre côté, en empruntant un deltaplane, moyen de transport particulièrement dangereux, mais unique moyen pour aller rapidement d'un point à un autre.





Une fois dans un village, vous pouvez vous reposer, dormir, manger, ou encore utiliser les équipements sur place pour vous recharger en munitions. Vous pouvez également faire sauter certains bâtiments, si vous disposez d'une bonne compétence en explosifs. Ceci empêchera le ravitaillement de l'ennemi.

Enfin, vous pouvez tenter de rallier un personnage à votre cause. Si celui-ci accepte, vous le dirigerez désormais. Vous pouvez donc passer d'un personnage à un autre, facilement. La seule obligation est de respecter l'heure. Il faut faire un point sur la situation de chaque personnage, toutes les heures.

Les phases de déplacement sont de véritables simulations, en 3D, avec un effet de vitesse réussi. L'animation est bonne, et le réalisme des paysages est stupéfiant. L'environnement sonore n'est pas négligeable non plus. Par exemple, lorsque vous entendez le bruit du moteur d'un buggy ennemi, vous pouvez tourner sur vous-même, et ainsi trouver sa direction exacte, selon le niveau du son.

Il est possible d'intercepter les véhicules ennemis. A ski, vous pouvez utiliser votre arme, que ce soit contre les buggys des nages ou les divers avions qui vous pforment une fois qu'ils vous ont repéré. Vous disposez également de grenades.

En buggy, c'est beaucoup plus simple, puisque vous êtes armé de missiles! Seulement, attention! l'ennemi est intelligent, et il est conseillé de lui tendre des pièges, afin de l'avoir plus facilement.

Réaliste, passionnant, très prenant, Midwinter possède tous les atouts d'un excellent jeu de stratégie. Il a également l'avantage d'être grand public, donc accessible à tous, puisqu'il se joue entièrement par réseau. Comme la réalisation est en plus exemplaire, avec des graphismes et des sons impressionnants, Midwinter est LE jeu à conseiller à tous.

en ce moment. Peut-être la plus grosse réussite dans le genre, depuis Corner Command... Et ce n'est pas un hasard, si c'est à nouveau signé Rainbird!

GRAPHISME

ST

85%

ANIMATION

94%

SON

64%

COMMANDE

92%

NIVEAU

B

INTERET

96%



Disponibilité

AM : Avril

PC: Mi-90

ST : Mars

PACKAGING : -/10

DOC : -/10

RAINBIRD



INFESTATION



Infestation est non seulement le tout dernier programme signé Psygnosis, mais c'est également le nouveau jeu de l'auteur de Voyager. Infestation est un mélange d'aventure, d'exploration et de réflexion, dans un monde entièrement en 3D.

Le jeu se déroule dans un lointain futur, où l'homme est présent dans tous les recoins de la galaxie, sur bien des planètes, où il construit de gigantesques colonies. Sur la planète Xelos, très, très lointaine, se trouve une colonie secrète, Alpha 2, envoyée là pour faire des recherches sur les formes de vies possibles d'une planète inconnue. Tout allait bien, lorsqu'un jour, un message radio, envoyé de la colonie, expliquait que la base était infiltrée d'aliens. Quelque temps après, on capta un message difficilement compréhensible, portant de système informatique sans contrôle, et de mystérieux œufs. Quelques jours plus tard, au cours d'une communication avec un des colons, ont perdit définitivement le contact avec la base. Afin d'aller rapidement porter secours aux colons, on vous envoie vous, seul, sur Xelos. Votre but est de trouver les œufs en incubation des aliens, et de les détruire, en les enterrant dans certaines zones, et en les gérant avec du cynare. Une fois ceci fait, vous devrez programmer la destruction de la planète, puis partir avant d'être séduit en poussière...

Le jeu est entièrement vu comme si vous étiez sur les lieux, en 3D formes pleines. Vous avez le loisir d'aller là où vous le désirez, en sachant tout de même que le temps est limité.

Le jeu commence à la surface de la planète, peu avant le lever du soleil. Vous allez devoir trouver un moyen rapide pour rentrer dans la base, sans que vous brûliez rapide-

ment. En plus de cela, la surface grouille de robots et de créatures dangereuses. Vous devrez fort heureusement de votre jetpack, qui vous permet de voler au-dessus de tous ces monstres!

Deux modes sont à votre disposition. Le mode d'exploration permet de se déplacer, et de traverser sa tête dans une direction voulue, alors que le mode tactique ne permet qu'un déplacement simple, mais autorise le tir à l'aide d'un fusil à pistons.

Une fois dans le complexe, vous allez vous heurter à bien des obstacles. Tout d'abord, le lieu est très grand. Les différents niveaux sont connectés par des ascenseurs, ainsi que des navettes permettent de se déplacer rapidement sur un autre niveau. Vous pourrez également marcher, comme tout le monde, et même sauter dans les conduits d'aération. Une pression sur la touche pour se baisser, et le petit console en bas du jeu vous indique rapidement... Ça y est, vous ramez dans un labyrinthe de conduits!

Heureusement, on écarte informatiquement pendant toute le complexe. Connectez-vous à une console, et, si vous possédez un code correct, vous obtiendrez une carte des lieux, ce qui facilite la tâche pour les déplacements. Pour obtenir le bon code, il faudra soit posséder un objet particulier, soit résoudre un puzzle ou une énigme graphique, soit enfin participer à un petit jeu d'arcade, dans le genre Androïds!

Histoire de compliquer le tout, il y a des zones de radiation, qu'il vaut mieux éviter, où traverser rapidement, avec la visière du casque balisée, ce qui oblige un déplacement à l'aventure!

A force de vous balader, vous finirez par trouver des œufs. Ne laissez qu'une seule de sorte dans cette pièce, en fermant les portes de sécurité (que l'on ne peut réouvrir après affiliation), lancez une cascade de gaz, quittez rapidement la pièce et fermez la porte. Vous verrez les œufs déperir rapidement.

Voilà chaque est très perfectionné, puisqu'il vous indique





l'oxygène dont vous disposez en réserve, la température de votre corps, le niveau de radioactivité et votre position. D'autres fonctions sont aussi disponibles, comme un bloc-notes électronique, l'inventaire, le check-up ou encore l'analyse atmosphérique.

Vous trouverez bien des monstres, comme les orcs aliens bien sûr, mais aussi divers droïdes, et surtout, la présence des orcs, même de nos les aliens!

Côté scénario, rien à redire, c'est entièrement pompé sur Aliens. Seulement voilà, nous sommes des fans d'Aliens, et la réalisation d'Infestation étant des meilleures, on adore ce jeu.

La 3D n'est pourtant pas la plus belle que l'on ait vue à ce jour. Un peu rapide et donc accélérée pour certains yeux, elle est parfois particulièrement réussie pour d'autres. Ce qui est vraiment bon en fait, ce dehors du jeu lui-même, prenant et passionnant, c'est la bande sonore. La respiration difficile que l'on entend lorsque l'on porte le masque tue-tout n'importe quel catastrophiste en moins d'une

minute. Non-moins, j'avoue avoir eu des problèmes de respiration après quelques minutes de jeu! En plus de cela, le réalisme est tout à fait au rendez-vous, les formes en 3D étant bien faites!

Fan d'Aliens, de Psycho, d'aventure, d'arcade et de réflexion, Infestation est un jeu pour vous. Mais attention, comme dit le slogan sur le boîti: "C'est pourtant très bien être votre dernière aventure..."



AM	
GRAPHISME	78%
ANIMATION	77%
SON	82%
COMMANDE	88%
NIVEAU	A
INTERET	93%
Disponibilité	
AM: En vente	PACKAGING: 9/10
PC: Non annoncé	DOC: 9/10
ST: Non annoncé	

PIPE MANIA



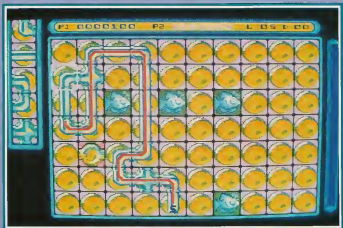
Pas besoin d'être compliqué pour être génial ! Tout le monde en était sûr, Pipe Mania en est une autre. Ça s'apprend en 10 secondes, ça vous passionne des semaines.

Le centre de l'écran se compose d'une grille de 7 carrés sur 10, dont un contient la case de départ. À gauche, une série de pièces en forme de bouts de tuyaux défilent au fur et à mesure qu'on les réalise. À droite, un sablier commence à se vider. En partant de la case

départ, vous devez placer des pièces en forme de point, un pipe-line. Quand le sablier est vide, un robot s'ouvre et déverse lentement du liquide dans votre assemblage de tuyaux. Mais pendant ce temps, vous pouvez continuer à placer des morceaux et cela jusqu'à ce que le liquide atteigne la fin du circuit.

Au départ de chaque jeu, vous avez un nombre de coups minimum à placer et si le circuit se coupe avant, vous avez perdu. Par contre, si vous faites un grand parcours avec des lignes qui s'entrecroisent, les points vont pleuvoir.

Tous les quatre tableaux on vous donne un mot de pause (hal hal) qui permet ensuite de ne pas recommencer la partie depuis le début. Vous aurez droit également au tableau bonus, où il faut faire un maximum de points en faisant tomber des pièces du haut de l'écran de façon à former un pipe-line au sol. Au fur et à mesure que l'on progresse, le liquide s'écoule plus vite, et des obstacles apparaissent : cases neutralisées par des dessins, tuyaux à sens unique, tunnel, case d'arrivée obligatoire, etc. Mais ce



BONDISSEZ D'ILE EN ILE DANS LE JEU D'ARCADE DE TAITO!



**ENTREZ VOUS
CHASSEURS
MAGIQUES.
ENTRAÎNEZ VOUS À
LANCER DES ARCS EN**

CIEL ET AVENTUREZ VOUS DANS

EILE DE DON.

ATTACHEZ DON, ALORS OUI!
VOUS ATTAQUE À GRANDS
COUPS DE MITRAILLETES.
VOUS FEREZ MIEUX D'ÊTRE
RAPIDE... L'EAU MONTE!



**IL NY A PEU D'ÊTRE
OUIEN SEUL MOYEN DE
VAINCRE LES CHA-
TURES TOIQUES DE**

EILE DES INSECTES:

TROUVER LA COUPE DE
LA DESTRUCTION ... IL
FAUDRA QUE VOUS SOYEZ
VRAIMENT RAPIDE AVEC
VOS ARCS-EN-CIEL POUR
SURPONTIER LES
TERRIBLES COCCINELLES,
LES ADDOINÈES, LES
CHENILLES ET ... LA RUDE
TOILE ENFERME!

OH, NON,

SI SEULEMENT JE DOIGNE
DEVENIR UN DES ARCADES
ELLES SONT JUSTE DE PETITES
MONTRES. BORDOINANTES
COMPARÉES À SES DANGERS LES
PONS ET DILLERS NER

EILE DES COMBATS.

OUI, IL EST TEMPS DE
BATTRE LES GARS À
LEUR PROPRE JEU ET
DE DÉCORER ... MAIS
COMMENT FAIRE.



**POUR TOUTES
PROGRAMMES-**

EILE DES MONSTRES-

DECOUREZ VOUS
PIÈRE, CE QUI SE
PASSE GRAND DES
LACROES BASTARDS.
MAGNETISME L'ÉLÈVE
L'ÉLÈVE NON JUVÉ-
NILEMENT ... IL EST
TOUT DE MONTRE
ET JEU!



ocean

ZAC DE MOURMELLETTES
60740 CHATELAINEM
DE GRASSE
TEL: (0) 43804675

UN JEU
ORIGINAL
QUI VOUS
PROPOSE

7

ILES À VISITER.
REPRODUCTION
IMMÉDIATE ET "TUT" ET
EXCLUSIF POUR VOUS
DE MONTRE.



qui est le plus génial, c'est que la difficulté est progressive et bien dosée. En fait, on ne se soucie pas tellement de son score, mais surtout de passer les tableaux et d'atteindre le prochain coin. J'ai réussi en une soirée à découvrir 3 mors de poisson, par contre, arrivée au 23e niveau j'ai baissé les bras. Mais le rétrogame dès que j'aurai fini cet article.

Une fois que l'on a maîtrisé parfaitement le jeu, on peut jouer avec l'option "expert", où il faut sélectionner plus vite que son ombre, car les séries de pièces se présentent à par 2. Il faut donc faire un choix (très rapide) à chaque case. Il y a également une option 2 joueurs, mais les quelques cas où l'on a fait avec Robert, nous ont mené à un sautillage insupportable, l'un enlevant les pièces que l'autre venait de poser. Alors, pour éviter tous disputes, on préfère jouer chacun de notre côté: l'un sur le ST, l'autre sur l'Amiga, les deux versions étant identiques.

	AM
GRAPHISME	23%
ANIMATION	-
SON	56%
COMMANDE	74%
NIVEAU	C
INTERET	85%

Disponibilité

AM : Mars
PC: Mars
ST : Mars

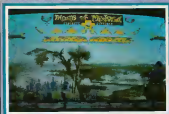
PACKAGING : -/10

DOC : -/10
EMPIRE

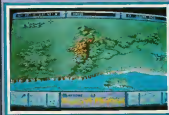
RINGS OF MEDUSA

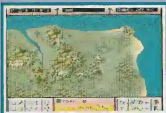


Rings of Medusa est un logiciel assez surprenant. Bien réalisé, avec des graphismes soignés, des sons et une musique sympas, un système d'échecs et de menus assez pratique, j'ai pu prendre plaisir à y jouer. Quand je parle de jolis graphismes, il faut peut-être préciser qu'il n'y a pas de scrollings ou d'animations de gros sprites. Ce jeu était pour un tiers de la stratégie, pour un autre tiers de l'économie, et pour un dernier tiers de l'aventure, cela semble logique. Vous jouez le rôle d'un prince, qui, ayant perdu son royaume, doit trouver une armée pour reconquérir celui-ci. Votre camp est une démesurée mégalomane, Médusa, qui grâce à son armée (dragons et sa-



tres créatures monstrueuses) domine tous les royaumes, les uns après les autres. Le seul moyen de la vaincre, serait selon un sage, de réunir 5 anneaux magiques que l'affaiblissent suffisamment, pour que votre armée puisse gagner la bataille. Le problème est qu'au début du jeu, vous êtes seul et ne possédez que 1000 pièces d'or. Vous devez donc dans un premier temps, aller en ville pour recruter quelques hommes. Dans chaque village, vous pouvez avoir accès à une dizaine de bâtiments. Au pub vous pouvez jouer aux cartes, gagner beaucoup d'argent ou tout perdre. A la banque vous pouvez entreposer votre argent, faire un emprunt ou carter le banquier. Au magasin vous pouvez acheter nourriture et vêtements (vos hommes doivent être bien habillés, sinon ils seront moins efficaces). Enfin à l'ar-





INTERETS ou sera bien évidemment les boucliers et les armes. Vous avez aussi le port, le palais, le temple, l'école, le parc. Ce dernier est essentiel. C'est là en effet que vous pouvez rassembler vos troupes. Hommes, elfes, nains, trolls, orcs, ... peuvent être ainsi recrutés. Vous devez les affecter dans des unités. Il existe ainsi l'infanterie, la cavalerie, l'artillerie, les sorciers, les éclaireurs et les archers. Chacune de ces unités se comporte différemment en combat. Attention, car il faut que tous les mois, vous payiez vos hommes, que vous les équipez et les nourrissez. Lorsque vous avez suffisamment d'hommes et assez d'argent, vous pouvez attaquer des villes ou des châteaux, leur des balcons pour aller sur des îles, etc. En plus, vous pouvez explorer une région pour trouver des trésors ou des matières exploitables. Il est alors possible d'ouvrir une mine et d'extraire ces matières. Vous pouvez ensuite les revendre et faire ainsi de gros bénéfices. Lorsque vous combattez, vous ne savez pas combien d'hommes sont en face de vous, à moins que vous n'ayez envoyé des scouts au

potable. Le jeu à la souris est très pratique, mais il vous faudra quelques parties pour découvrir quelques astuces. Assez difficile, vous pouvez sauvegarder à tous moments votre aventure ou en rappeler une. Un logiciel agréable, plutôt destiné aux stratégues, malgré la note d'aventure introduite par la quête des anneaux.

	AM	ST
GRAPHISME	78%	78%
ANIMATION	78%	78%
SON	68%	78%
COMMANDE	68%	68%
NIVEAU	A	A
INTERET	77%	77%
Disponibilité		PACKAGING : -/10
AM : Mars		DOC : -/10
PC : Mars		STARBYTE
ST : Mars		



ROCKSTAR



Dans le milieu des jeux de simulations, la société informatique fait très fort avec leur logiciel phare du moment, Rockstar. En effet, il s'agit, au plus et au moins, de jouer le rôle d'un imprésario dans le milieu du show-biz. Pour changer l'histoire et les personnages, sachez que vous reprendrez l'affaire de votre oncle Jones, parti à la retraite. Pour vous faciliter un peu la tâche, votre oncle vous a légué un certain nombre de titres. A vous de trouver l'interprète idéal et de le mener sur les sentiers de la gloire. Vous pouvez manager jusqu'à trois interprètes à la fois. Personnellement, pour vous initier au jeu et en connaître les moindres subtilités, je vous conseille de commencer avec une seule personne. C'est déjà assez difficile.

En tant que débutant dans le milieu, vous ne commencez pas grand monde et ne disposez que de peu d'argent. A vous de gérer au mieux votre patrimoine initial (100000). Avec cette somme, vous allez devoir prendre des contacts, solliciter des interviews, engager des musiciens, louer un studio et, au fur et à mesure de vos prestations et si tout marche bien, l'argent amassé vous permettra peut-être de tourner un vidéo-clip.

Mais dans un premier temps, vous allez devoir choisir votre lieu de représentation. Bien évidemment, au début seules les petites salles vous seront accessibles. Ensuite, il vous faudra évaluer votre budget pub et assurer la location de vos instruments. Pour obtenir plus d'argent dès le début du jeu, passez donc un coup de fil au banquier. Il ne refusera pas de vous accorder un petit prêt. Une fois ces quelques problèmes, précédant le concert, réglés, la soirée peut



commencer. Dès cet instant, c'est vous qui êtes aux commandes. Vous devez vous occuper en même temps du réglage de la régie, de la sécurité (il présente dès que vous percevez un perturbateur), du réglage de l'image de votre chanteur sur l'écran de contrôle, et enfin veiller à bien accorder le samplight (sorte d'analyseur de spectre) avec l'acoustique de la salle. Le lendemain, les journaux rendront compte de votre prestation et une note globale vous sera décernée. De celle-ci dépendra fortirement votre cote de popularité dans la région. Il en est de même pour la qualité de votre musique. Si tout marche comme vous le souhaitez, c'est-à-dire si vous obtenez assez d'argent vous permettant de vous produire dans des salles de plus en plus grandes, vous pourrez enregistrer un disque. C'est une nouvelle fois à vous de vous débrouiller pour engager les meilleurs musiciens au meilleur prix (ils peuvent même travailler bénévolement), ainsi qu'un ingénieur du son. Sans quoi ce sera à vous d'assurer toutes les manipulations de la

CONCERT

LAROCHE

RICK EDING

Rock'n Roll Tonight

BARCELONA

26000 PLACES A 130f

1010000

800000

600000

80000

10000

2520000

Le Concert



riège. A moins d'être un as, le résultat final est rarement très brillant. Essayez à tout casayer d'obtenir un personnage tel, au niveau communication ça ne peut être que bénéfique. Pour tout cela, n'hésitez pas à décrocher votre téléphone et à discuter directement avec les principaux intéressés. Un conseil, n'oubliez que les petits cadeaux sont le meilleur moyen d'entretenir l'amitié et les relations !

Une fois lancé sur le territoire national, vous pouvez tenter de vous implanter dans l'Europe entière. Cependant, sachez que cette nouvelle étape demande des moyens financiers beaucoup plus importants: budget pub, tournage d'un vidéo-clip... Un autre petit conseil en passant: si vous faites un concert dans un pays, votre popularité aura tendance à baisser dans les autres. Le moyen d'y remédier est de décrocher des télé dans ces pays, afin de vous rappeler au bon souvenir du public. De cette façon, vous serez présent partout à la fois. Afin de mieux visualiser votre progression, vous pouvez à tout instant connaître le nombre de disques vendus. Si la conquête de l'Europe ne vous pose pas trop de problèmes, tournez-vous vers le monde entier, vous verrez que c'est une autre histoire.

Côté réalisation, Rockstar bénéficie essentiellement d'atouts importants avec notamment de superbes musiques sur Amiga. La version ST n'est pas en reste, puisqu'elle propose des mélodies également sur quatre voix. De plus, cette version possède de nombreux bruitages absents de la version Amiga. Concernant les graphismes, les deux versions sont identiques et leur qualité est suffisante pour le jeu. Autre précision, sur Amiga, Rockstar ne demande que très peu de manipulations au niveau des changements de disquette. Fin les séances de grille-pain! Pour terminer, sachez que le packaging fait lui aussi l'objet d'un effort particulier. Avec le jeu est vendu une cassette contenant toutes les mélodies de jeu. Et si vous le désirez, vous pourrez même vous procurer toutes sortes de "goodies" à l'effigie de Rockstar, tels des coquettes, T-shirts, blousons... Et pour

les plus accros, un compact-disque contenant lui aussi toutes les mélodies de jeu, est disponible. Il paraîtrait même qu'il serait en vente, entre autres, à la boutique de Pecsanga. Une conclusion s'impose: Bravo!

	AM	ST
GRAPHISME	60%	60%
ANIMATION	-	-
SON	86%	80%
COMMANDE	82%	82%
NIVEAU	B	B
INTERET	93%	93%
Disponibilité		
AM : En vente	PACKAGING : -/10	
PC : Non annoncé	DOC : -/10	
ST : En vente		

NIL DIEU VIVANT



Dernière une boîte étiquette, se cache un jeu plus que médiocre! A commencer par la documentation, c'est un morceau de papier de quatre pages qui résume très succinctement les différentes phases du jeu. L'histoire, quant à elle, ne paraissant alléchant.

Le Pharaon est mort. Seth, le dieu du mal frappe par vengeance, de son sceau, toute la descendance de Pharaon, sauf votre humble

personne qui est sous la protection d'Osiris, le dieu de la mort. Osiris vous dote d'un bateau et d'une certaine somme d'argent, afin de vous permettre de vous élever dans la hiérarchie. Votre but est simple: devenir Pharaon. Au niveau du jeu, le jeu fait appel aussi bien à la stratégie qu'à l'arcade.

Sachez que le programme aurait pu être agréable, mais Chip est passé à côté de la plaque, en nous infligeant un jeu plus que raté au niveau des graphismes (excepté sur Amiga) et d'un temps de chargement archiloque. Croyez-moi, ne perdez pas votre temps avec Nil dieu vivant, achetez autre chose!



CHIP
Amiga / PC / ST
INTERET: 39%

3615 GEN4

Les derniers jeux sortis (*INF), l'aventurier fou (*AVE), les vies infinies: (*VIE), la revue de presse: (*REV), l'Atari ST (*ST), l'Amiga (*AMI), les compatibles PC (*PC), les consoles (*NIP), Chaos Strikes Back (*CSB), B.A.T (*BAT), Drakkhen (*DRA), les petites annonces (*PA), les salons (*SAL), le courrier (*BAL)...

DEFENDERS OF THE EARTH™



Distribué par :
UBI SOFT
1, rue Félix Edoué
94000 CRÉTEIL



Disponible dans les FNAC
et dans tous les meilleurs points de vente

C64, AMSTRAD CPC
AMIGA, ATARI ST SPECTRUM 48/128K

**ENIGMA
VARIATIONS**

© 1989 Ubi Soft. Tous droits réservés.
Reproduction interdite sans autorisation écrite.

LES CONSOLES

LES NOUVEAUTÉS

Le CD-Rom de la PC Engine est une petite merveille disponible pour un prix élevé, certes, mais qui a l'avantage d'être le premier disponible sur le marché. Son point principal est d'avoir des présentations superbes pour les jeux (parfois de véritables dessins animés), avec au son stéréo digne d'un CD audio.

WONDERBOY III MONSTER LAIR

HUBSON SOFT 1 à 2 joueurs env.500F

Système: CD-ROM PC ENGINE

J'avais entendu parler de Wonderboy III sur la console Sega 8 bits, mais ce jeu m'a rien à voir avec celui de la NEC. Dans celui-ci, nous retrouvons le petit héros bien connu dans de nouvelles aventures. Des armes galactiques ont été créées par des astronautes venus d'une autre planète: David Vincent, lui, les a vus. Et il charge Wonderboy (vous) ou alors Wondergirl (elle) de remettre de l'ordre dans tout ça. Si le jeu commence un peu comme un autre de la série, en se rend compte par la suite qu'il a changé. En effet, après avoir affronté toutes sortes d'ennemis et vous être gavé de fruits et légumes énergétiques, vous entrez alors dans une caverne. Une fois à l'intérieur,

vous vous trouvez à cheval sur un oiseau, et devez détruire des vagues successives d'ennemis avant d'affronter LE Maître qui garde le passage vers la suite de l'aventure. Si vous résistez à la victoire, vous repartez dans une autre région à explorer. Un scrolling vous oblige à toujours avancer et sauter de plate-forme en plate-forme. Grâce à une petite astuce qui m'a été révélée par un bon ami, j'ai pu jouer et terminer ce jeu. Je dois dire que sans cesse, il me semble impossible de le terminer, à moins d'être né avec un joystick en guise de hochet. Les monstres sont de plus en plus difficiles à détruire. Même si après avoir tué des ennemis vous récupérez une arme plus puissante, il vous faudra faire preuve de sang-froid et de dextérité pour avancer dans le jeu. A sa fin, vous aurez droit à une bataille dans l'espace, avec un méga-jeu qui chevauche un dragon crachant du feu. Une grande aventure dont vous n'êtes pas près de voir l'issue.

INTERET: 90%

CHASE HQ

TAITO 1 joueur env.500F

Système: PC ENGINE

Chase HQ, les lecteurs de GEN4 devrnt connaître. Si parfois le test des versions mises vous avait échappé, je vais vous rappeler le but du jeu. Vous êtes un flic. Mais comme l'Ordre vous aime bien, il vous a pourvu d'un super bolide de plus très solide. Votre radio télévison vous informe qu'un bandit se trouve sur la route, et vous devez





le rattraper. Un temps vous est donné pour accomplir votre mission. Une jauge vous indique la distance qui vous sépare de l'ennemi. Votre véhicule possède un turbo que vous pouvez mettre en action un certain nombre de fois, mais chaque collision arrête le turbo. Une fois le véhicule de l'ennemi localisé, vous devez lui rentrer dedans un certain nombre de fois afin de l'endormir et l'obliger à stopper. Heureusement que votre auto est solide.

Le jeu est vraiment superbe, et l'effet de vitesse est impressionnant. De plus, chaque fois que vous perdez le véhicule que vous poursuivez, une partie de celui-ci se détache et s'envole. Un léger bug apparaît à l'écran chaque fois que la route fait une courbe, mais il s'écroule vite tant le jeu est réussi. C'est l'une des meilleures courses de voitures disponibles sur micro. Certains le trouveront peut-être facile, mais d'autres penseront le contraire. Mais tout dépend de votre capacité à manier le joystick.

INTERET : 85%

RED ALERT

LASER SOFT 1 joueur env.500F
Système: CD-ROM PC ENGINE

Une présentation ressemblant à un dessin animé japonais, quelques paroles dans la langue japonaise et le jeu commence. Un peu comme Rambo, vous êtes chargé de libérer des otages retenus prisonniers dans un camp ennemi. Je dis un camp, mais le mot est bien faible tant celui-ci est grand. Le jeu commence comme un Commando, mais bien des variantes sont apportées aux possibilités du jeu. Certains crânes une fois morts laissent place à de nouvelles



les armes faisant plus de dégâts. Toujours le même principe de jeu, on tire et une fois arrêté au bout du niveau, on se retrouve devant un super ennemi que l'on doit tuer. Au dixième niveau, il ne faut plus se contenter de tirer, il faut aussi exploser le terrain, afin de poser des bombes dans tous les endroits où il y a une case. Au troisième niveau, un scrolling vous force à avancer, et des véhicules arrivent dans tous les sens. Je ne pourrais pas vous décrire



la suite, car cela vous gâcherait le plaisir de la découverte. Mais sachez que le jeu se termine avec une relative facilité. Pour ceux qui aiment Commando ou Rambo, c'est un jeu qui plait. Mais personnellement, je trouve que l'action est linéaire et l'on se retrouve à faire toujours la même chose.

INTERET : 60%

SIDE ARMS SPECIAL

CAPCOM 1 ou 2 joueurs env.500F
Système: CD-ROM PC ENGINE





Side Arms Special n'est en fait que le jeu que nous connaissions sur NES et sur NES, mais en version CD ROM. La différence réside en majeure partie dans la musique qui, là, est vraiment superbe. Mais évidemment c'est un compact disque, donc il n'y a pas de risque de s'échauffer. Le graphisme est toujours le même, et le jeu reste aussi agréable qu'en cartouche.

INTERET : 70X

MOTORBIKE

TAITO 1 joueur env.450F
Système : PC Engine

Motorbike est la première course de motos sur la NEC. Vous pouvez rouler uniquement, ou bien participer au championnat du monde. Vous avez la possibilité de tout changer sur votre véhicule, depuis les pneus, les freins, jusqu'au moteur pour le rendre plus puissant. Une fois les réglages effectués, il ne vous reste plus qu'à enfourcher votre moto et tenter de vous qualifier. Si vous ne parvenez pas à terminer votre tour en un temps suffisant, une seconde chance vous sera offerte. De votre temps dépend votre place sur la grille de départ. Une fois la course terminée, vous aurez alors votre classement provisoire. Il ne vous restera plus alors qu'à vous qualifier pour la course suivante dans un autre lieu, sur un autre circuit. Mais attention aux interruptions.

Le jeu est très rapide, la moto répond rapidement aux sollicitations de votre manette, mais personnellement, je préfère Super Hang On. Les graphismes sont assez réalistes, et le scrolling assez fluide. Mais je n'ai pas été complètement séduit par ce jeu. Le son n'est pas non plus à la hauteur de la NEC.

INTERET : 65X

ATOMIC ROBO-KID

UPL 1 joueur env.450F
Système : PC ENGINE

Que dire sur ce jeu, si ce n'est que comme d'habitude, vous dirigez un vaisseau, et que comme d'habitude, vous devez faire face à des hordes de vaisseaux ennemis. Comme toujours, certains vaisseaux laissent place, une fois détruits, à une fusille qui augmente votre armement si vous la récupérez, et comme à chaque fois, un gros vaisseau bloque la porte menant au niveau suivant. Un tableau de temps en temps change des autres, et vous propose un duel entre l'ennemi et vous. Des obstacles qui défilent au milieu de l'écran, vous obligent à attendre le moment propice pour tirer sur l'ennemi. Comme toujours, le jeu est très bien réalisé, et très jouable. J'espère que les programmeurs vont un jour nous faire un jeu minable, afin que je puisse changer de disque et critiquer un soft NEC.

INTERET : 70X

ALTERED BEAST CD

1 joueur 1 ou 2 joueurs env.800F
Système : CD-ROM PC ENGINE

Là, cette version CD ROM est assez étrange. Tout d'abord, on est séduit par la présentation, car le jeu vous propose une introduction à l'histoire d'Altered Beast. Les bruitages sont d'une merveilleuse qualité, et la musique aussi bien exécutée.

Mais là où l'on est déçu, et dans le mauvais sens du terme, c'est que la version CD est moins agréable à jouer. En effet, si le jeu sur cartouche était très réussi, la version CD souffre d'un problème : après quelques vagues d'ennemis, le jeu se bloque pour charger une petite scène et coupe le fil de l'action. Ainsi, si vous vous faites attaquer par



quelques squelettes et quelques mort-vivants, le jeu s'arrête pour charger les chiens, alors que vous êtes en train de progresser. Ce phénomène est assez désagréable. De même que les apnées, qui, lorsqu'elles sont nombreuses à l'écran, se mettent à clignoter. Mais sur la version cartouche, ils clignotent aussi.

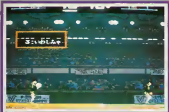
INTERET : 65X

SUPER VOLLEY-BALL

SYSTEM V 1 à 2 joueurs env.450F
Système : PC ENGINE

Après le tennis, voici le volley-ball. Un nouveau sport de balle. Adapté de l'arcade (me souviens-je assez distinctement par ceux qui l'avaient programmé pour l'arcade). Un jeu superbe. Le plaisir doit être immense à deux, et j'en veux





pour preuve une certaine boutique qui est le rendez-vous des fans de la NEC, dans laquelle on se livre des parties acharnées de volley, avec des revanches au scané. Le jeu peut sembler complexe au début, car comme d'habitude, les indications des commandes sont en pur japonais, mais avec un minimum d'entraînement, on arrive à maîtriser les joueurs. Et si je me suis fait battre durant le premier set, j'ai conseillé mes adversaires les sets suivants, grâce à des services "smashés" et des "smashes" percussifs. Mais il y a tellement d'options, que si ça se trouve, j'en pris une option pour débutants. Les matchs amicaux, ainsi que les internationaux, sont possibles. On peut choisir le nombre de points dans un set, et l'on peut même se donner un handicap. L'animation est superbe, quoique un peu sacrée, et le scrolling est comme presque toujours parfait. Encore un HIT. Il n'y a plus qu'à attendre le foot qui ne devrait plus trop tarder.

INTERET: 90%

CHEAT-CODES

FANTASY ZONE Commencez le jeu, puis faites une pause en pressant **Reset**. Pressez alors une fois **Fire 1**, puis deux fois **Fire 2** et mettez le joystick 3 fois vers le haut, 4 fois vers le bas, 5 fois à droite et 5 fois à gauche. Il faut faire ceci à chaque niveau, afin d'avoir toujours des vies illimitées.

GUNHEAD Pour changer le niveau de difficulté, pressez **Select** puis **Fire 1** et **Fire 2**, une quinzaine de fois, lorsque le titre apparaît à l'écran.

Vous pouvez maintenant choisir le niveau auquel vous désirez commencer. Allez dans le menu pour le son, et pressez **Fire 1** et **Fire 2**, l'un après l'autre, puis **Select** quelques fois. Vous pouvez alors choisir le niveau de départ, entre A et FF.

LEGENDARY AXE Pressez le **Fire 1** et **Select** en même temps et mettez le joystick à gauche le plus de fois possible, lorsque le message **Game Over** apparaît, afin d'avoir de nouveaux crédits.

NECTARIS Voici les codes d'accès des niveaux.

- | | | |
|------------|------------|------------|
| 1) REVOLT | 2) ICARUS | 3) CYRANO |
| 4) RAMSEY | 5) NEWTON | 6) SEMERA |
| 7) SARINE | 8) ARATUS | 9) CALOIS |
| 10) DARWIN | 11) PASCAL | 12) HALLEY |
| 13) DORMAN | 14) APOLLO | 15) KAISER |
| 16) NECTOR | | |

Pour les 16 derniers, utilisez les mêmes codes à l'envers.

Hazardous area

6, RUE D'AGUTISSEAU - 92160 BOULOGNE - TÉL : 48 25 39 83 - MÉTRO : JEAN-JAURES A BOULOGNE

LES CONSOLES

SEGA
MEGADRIVE
+ 1 JEU
2 490 Frs

PC ENGINE 2
SUPER GRAFX
EN DEMONSTRATION

NEC
PC ENGINE
+ 1 JEU
1 790 Frs

LES MICROS

TOUTES LES NOUVEAUTES POUR

AMIGA

ATARI ST

PC

AMSTRAD

SEGA

L'ACTUALITÉ

LA LYNX (ATARI)

Présentée pour la première fois au Salon du Jouet, la Lynx est un succès important sur le stand Atari. La mauvaise nouvelle est que la date finale de sortie est septembre. Le prix, paré par contre tout à fait honnête : 1900F pour la console, et moins de 300F pour des jeux d'excellente qualité.

De nombreux éditeurs américains ont annoncé qu'ils développeront désormais sur cette machine. L'exemple le plus frappant est celui de Tengen, qui pense adapter tous ses jeux, à commencer par Hard Drivin et S.T.U.N. Runner, qui, connaissant les capacités de la machine pour la 3D, respect d'en élever plus d'un.

LA SEGA MÉGADRIVE

Egalement présentée au Salon du Jouet, la mégadrive est aussi prévue pour septembre, pour un prix avoisinant les 1900F. Il faudra donc encore attendre quelque temps pour

s'écarter avec les super jeux de cette console. Les nouveautés sont désormais nombreuses aux États-Unis, avec beaucoup de produits prévus pour la rentrée.

LA GAME-BOY (NINTENDO)

L'autre petite console de poche sortira également en septembre, au prix de 600F, avec des cartouches aux environs de 250F.

UNE CONSOLE SEGA PORTABLE

Sega vient d'annoncer la sortie prochaine d'une console portable, avec un écran LCD couleur, et compatible avec l'actuelle Sega 8-bits.

LA PC-ENGINE

La PC-Engine vient non seulement de connaître une baisse de prix, passant de 1790F à 1490F. De plus, elle possède désormais un boîtier permettant de passer en NTSC sans accablément à l'écran (mode où l'on retrouve les vraies couleurs des jeux originaux), et de brancher directement sa chaîne hi-fi sur la Nee, via des prises RCA.

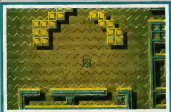
NOUVELLES VERSIONS

Retour de cette rubrique, dans laquelle nous parlerons des nouvelles versions de logiciels déjà testés, à condition qu'elles diffèrent vraiment des originaux.

Overlander (Elite) vient de sortir sur Amiga. C'est comme automobile, dans le genre de Road Blaster à vie bien améliorée par rapport à la version Atari. Le scrolling de la route est excellent, le graphisme est impressionnant, mais le jeu est toujours très difficile, à peine plus jouable que sur ST. On regrettera aussi les pauvres effets sonores... Un beau jeu manquant de jouabilité.

Space Harrier (Elite) vient de ressortir sur Amiga et ST dans une nouvelle version comprenant cette fois-ci tous les tableaux du jeu d'arcade. La première version n'en comprenait que 10, celle-ci propose les 20 tableaux d'origine. Pas mal, mais un peu dur.

Titan (Titus) est désormais disponible pour Atari ST-E, avec une musique bien meilleure. Sans quoi, le jeu est toujours assez bon.



INDEX DES TESTS

	J.D.	B.F.	R.F.	F.L.	D.L.	S.L.	P.Q.	Page
ARCADE/ACTION								
5th Gear (AM/ST)		2	2	2		2		16
Black Tiger (ST)				4	4	4		12
Clown-O-Mania (AM)		4	3	3		2	3	8
Die Hard (PC)				4	4	5		20
Dr. Plussmet's House Of Flux (AM)		1	1	0		1		22
Dyter 07 (AM)				3		3	3	14
Enterprise (ST)	3					2		22
Hellraider (AM/PC/ST)			0	1		1		6
Nitro Boost Challenge (ST)		1	1	1		0		16
Persian Gulf Inferno (AM)				2		2	3	18
Rainbow Islands (ST)	3	5	5	5	5	5	4	23
Rotor (AM)			4			3		10
Space Harrier 2 (AM/ST)		1	0	1		1		16
Star Trash (AM)				3		2		24
Tempest (ST)				1		1		6
Treasure Island Dizzy (AM)		3	3	2		2	3	6
Vortex (AM)				1		1		13
SPORT								
Grand Prix (ST)				1		1		29
Paris Dakar 90 (AM/PC/ST)	1			1		1		32
Table Tennis Simulator (AM/ST)		4	3	3		2		30
Tennis Cup (AM)				5		5		28
TV Sports Basketball (AM)				5		4		26
SIMULATION								
Starvega (PC)					3	3		32
AVENTURE								
Champions Of Krynn (PC)				4	5	5		33
Knights Of Legend (PC)				4	5			40
Lost Dutchman Mine (AM)	3			3		3	3	38
Ultima V (PC/ST)	5				4	5		36
REFLEXION								
Armada (AM)				3	3	3		44
Deluxe Strip-Poker (AM/PC/ST)		1	1					46
Esprit (ST)				4		4		45
Infestation (AM)						5		50
Midwinter (ST)				5	5	5		48
Nil Dieu Vivant (AM/PC/ST)	1							58
Panzer Battles (PC)					1			46
Pipemania (AM)		5	4	4		4		52
Prince (ST)					0	0		46
Rings Of Medusa (AM/ST)				3	3	3		54
Rock Star (AM/ST)				5				56

Vous retrouverez désormais cette nouvelle page de Génération 4 tous les mois. Elle permet de repérer rapidement tous les jeux testés de chaque numéro, la page où ils se trouvent, et surtout, les avis des testeurs sur le maximum de jeux. Voici qui vous permettra donc de connaître l'avis de votre testeur préféré.

RANGÉE

- 0- Minable
- 1- Mauvais
- 2- Moyen
- 3- Sympa
- 4- Bon
- 5- Génial

TESTEURS

- J.D.: Jean Delaite
- B.F.: Betty Franchi
- R.F.: Robert Franchi
- F.L.: Frank Ladoire
- D.L.: Didier Latil
- S.L.: Stéphane Lavoisard
- P.Q.: Philippe Querleux

SPÉCIAL TRAITEMENT DE TEXTES

ACTION

PC

WORDPERFECT / WORD WORD SUR DISQUE VIRTUEL

DOPER SON PC

LES NOUVEAUTÉS DU FORUM
LES LIVRES SUR WORD
ORGANISER UN DISQUE DUR

Le fond

La notion fondamentale à respecter est celle des niveaux de lecture. Le premier est le titre, le second le chapitre, puis vient le sous-chapitre. Les niveaux de lecture sont indépendants les uns des autres, dans toutes les circonstances, même s'il s'agit d'un livre.

Le but est de créer un disque dur bien organisé, avec un disque dur bien organisé.

Le but est de créer un disque dur bien organisé, avec un disque dur bien organisé.

Le but est de créer un disque dur bien organisé, avec un disque dur bien organisé.

Le but est de créer un disque dur bien organisé, avec un disque dur bien organisé.

Le but est de créer un disque dur bien organisé, avec un disque dur bien organisé.

Le but est de créer un disque dur bien organisé, avec un disque dur bien organisé.

Le but est de créer un disque dur bien organisé, avec un disque dur bien organisé.

Le but est de créer un disque dur bien organisé, avec un disque dur bien organisé.

Le but est de créer un disque dur bien organisé, avec un disque dur bien organisé.

Le but est de créer un disque dur bien organisé, avec un disque dur bien organisé.

Le but est de créer un disque dur bien organisé, avec un disque dur bien organisé.

Le but est de créer un disque dur bien organisé, avec un disque dur bien organisé.

Le but est de créer un disque dur bien organisé, avec un disque dur bien organisé.

OFFRE N°1 **LES T-SHIRTS GEN 4 SONT ARRIVÉS !** Ils sont noirs avec le logo Génération 4 dans le dos et le Gen d'ur en petit sur la poitrine. Trois formats: Petit, moyen et grand.
65 ff l'un et 150 ff les 3 + 15 ff port



LES AUTOCOLLANTS AUSSI !

50 cm de long x 15 cm de haut: 10 ff l'unité
 17cm de long x 12cm de haut: 1,50 ff l'unité

AVEZ-VOUS LA COLLECTION COMPLÈTE DE GEN 4 ??

OFFRE N°2

☆ LE PACK D'ENFER ☆

- ☐ N°1 ☐ N°2 ☐ N°3 ☐ N°4 ☐ N°5 ☐ N°6
☐ N°7 ☐ N°8 ☐ N°9 ☐ N°10 ☐ N°11 ☐ N°12
☐ N°13 ☐ N°14 ☐ N°15 ☐ N°16 ☐ N°17 ☐ N°18
☐ N°19 ☐ N°20 ☐ N°21 ☐ N°22 ☐ N°23 ☐ N°24

ATTENTION! Certains numéros indiqués ici ne sont pas encore sortis. Ne commandez que des numéros précédant celui du mois en cours.

Il comprend: 2 RELIURES + 11 ANCIENS NUMÉROS AU CHOIX:

270 ff (port compris)

Une occasion à ne pas manquer, la valeur réelle du pack est de 465 ff (port compris).

OFFRE N°3

RELIURES

Elles sont vertes et frappées du sigle Génération 4. Ces reliures permettent de ranger votre collection bien au chaud, à l'abri des tremblements de terre. Elles contiennent environ 10 N°. **reliure GEN 4: 65 ff l'unité (port compris).**



le CD laser des musiques des "Voyageurs du temps"

65 ff l'unité (port compris). SUPER !!

OFFRE N°4

3 MANETTES EN UNE SEULE

Une souris (solide) + un Track ball (rapide) +

345 Ff + 15 ff de port

Recommandé par le magazine, pratiquement incassable, c'est l'accessoire indispensable.



Super Nouveau Chouette Facile C'est possible...

Désignation	Qté	P.U.	TOTAL
1 1 T-shirt Génération 4 noir 3 T-shirts Grand autocollant <input type="checkbox"/> Petit autocollant <input type="checkbox"/>		80 165 10 1,50	
2 Le Pack du siècle		270	
3 La rel. GEN 4 <input type="checkbox"/> CD <input type="checkbox"/>		65	
4 Le Track Ball 3.0		360	
TOTAL GÉNÉRAL:			

Attention: Il existe trois tailles différentes de T-shirt, indiquez votre choix ci-dessous. Petit ☐ x... Moyen ☐ x... Grand ☐ x...

Pour le pack du siècle, joindre les numéros choisis.

NOM :

Prénom :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Merci d'envoyer votre règlement à l'ordre de PRESSIMAGÉ, 210 Rue du Fbg St Martin 75010 PARIS, par CCP ou chèque bancaire. Etranger : virement bancaire ou chèque encaissable S.P. Voir page sommaire

RÉSUMÉ ÉTÉ 1989 CATALOGUE DE LA BOUTIQUE

Ce résumé du catalogue vous permet de connaître l'ensemble des produits disponibles à la Boutique de Pressimage. Pour en savoir plus sur chacun des produits, il faut se reporter aux catalogues parus dans les numéros d'été de ST Mag (32) et Génération 4 (13).

Si vous ne les possédez pas, vous pouvez les commander au prix de 25F chacun (port compris), ou bien vous reporter au catalogue seul, que vous pouvez commander au prix de 10F (port compris), remboursable dès le premier achat.

COMMUTATEUR

CABLE MIDI 1,20 m	60F
5 m	85F
COMMUTATEUR VIDEO	225F
CORDON IMPRIMANTS	145F
CORDON MINTEL	90F
CORDON PRINTEL	100F
RALLONGE JOYSTICK/SOUBIS	100F
- 20 cm	60F
- 2 m	55F

DISQUETTES ET LECTEURS

DISQUETTES TOK SP 00	
- la boîte de 30	100F
LECTEUR SP 254	800F
LECTEUR DP	500F
(Pour systèmes 520 ST)	
RANGEMENTS TOILES	
- 10 disks	120F
- 25 disks	160F

HOUBES ET SOURIS

HOUBES ST et AMIGA	
- 4-craie	85 à 105F
- laser	85 à 105F
MOUSE MAT	65F
TRACK BALL 3.0	245F

DISCS

RUBAN 5MM/60	60F
RUBAN STAR NL-10	95F
CASSETTES AUDIO	
- lot de 10	30F
FILTRE DIGIT DCR8	2200F

LIBRES

- ST	
BIEN DEBUTER SUR ST	120F
GRAPHISMES EN 10	170F
GRAPHISMES EN CFA	240F
TRUCS ET ASTUCES en Gls	200F
MUSIQUE ET MIDI	140F
808 GFA BASIC	140F
AU COEUR DE LATARI ST	90F
- AMIGA	
BIEN DEBUTER SUR AMIGA	140F
LE LIVRE DE JANGGA BASIC	240F
LE LIVRE DU GRAPHISME	240F
- OVERS	
COPYLOT	145F
INITIATION AU Gls (lignes simples	75F
- avec classeur	100F

JEUX ET LOISIRS

ARK-SD	70F
ARK-SD II	70F
ARTOLOGIE	120F
ATOMIA	70F
AUTO ECOLE	80F
BATAILLER NAYALE	70F
BREAK YOUR MIND	70F
CYBERTRON	70F
DEMO BOLO	70F
DEFAUSPT	70F
UNES	70F
JEUKIAK	70F
LES GROSSES TÊTES	70F
LATO	70F
MAGGSPACK	120F
MIC LOVE STORY	70F
MEMORIX	70F
MINOS	70F
MONT MORSE	70F
MONOPOLY	70F
MOTS CROISES	140F
POWER CLUB	70F
FUSILES	70F
PYRAMIDES	70F
QI TEST	70F
QUIZ	70F
RESEAUX NEUBONAUX	60F
REVERSI BRAIN (logiciel rétro)	90F
REVERSI BRAIN (logiciel rétro)	140F
SIMUL GESTION ENTREPRISES	70F
SNARK 1	70F
SPACE KILLER	70F
SPACE TILE	70F
SPOOK	70F
ST PORTRAIT	70F
STRIP BREAK-OUT	70F
UMI Sonary Club ANTIQUITE 1	70F
X MASTER	70F
YAMS	70F

ANCIENS NUMÉROS

ST MAGAZINE (depuis No 31)	20F
GÉNÉRATION 4 (depuis No 1)	20F
MICRO IMPRESSION (depuis No 2)	20F

LES DISQUETTES DU JOURNAL

Retrouvez tous les listings publiés dans ST MAGAZINE sous forme de fichiers .DOC ou directement sous forme exécutable.
Alors fitez la corvée de la scène !!
Tous les jours 70F

Achats depuis l'étranger

Pour les paiements sur l'étranger nous ne pouvons accepter que trois modes de règlement :

- Le mandat postal.
- L'Eurochèque avec une mention de 7116 FF sur le montant de votre facture.
- Le virement "SWIFT" de banque à banque :

Pour le compte de la société Pressimage

Compte numéros : 20823003
Banque : SG Louis Blanc
Code guichet : 03600
Code "SWIFT" : SOGE FR PP

En N'OUBLIANT PAS DE PRÉCISER À VOTRE BANQUE LE MOTIF de la transaction, par exemple : abonnement, achat disquette...

GRAPHISME

AQUAKILLES	70F
ATADRAW	120F
CLIPBOARD	70F
DEGAS COLLECTION 1	70F
DEGAS COLLECTION 2	70F
DEGAS COLLECTION 3	70F
DEMO IMAGIC 1	70F
DEMO IMAGIC 2	70F
DEMO IMAGIC 3	70F
DEMO IMAGIC 4	70F
DEMO IMAGIC 5	70F
DEMO IMAGIC 6	70F
DEMO IMAGIC 7	70F
DEMO IMAGIC 8	70F
DEMO IMAGIC 9	70F
DEMO IMAGIC 10	70F
DEMO IMAGIC 11	70F
DEMO IMAGIC 12	70F
DEMO IMAGIC 13	70F
DEMO IMAGIC 14	70F
DEMO IMAGIC 15	70F
DEMO IMAGIC 16	70F
DEMO IMAGIC 17	70F
DEMO IMAGIC 18	70F
DEMO IMAGIC 19	70F
DEMO IMAGIC 20	70F
DEMO IMAGIC 21	70F
DEMO IMAGIC 22	70F
DEMO IMAGIC 23	70F
DEMO IMAGIC 24	70F
DEMO IMAGIC 25	70F
DEMO IMAGIC 26	70F
DEMO IMAGIC 27	70F
DEMO IMAGIC 28	70F
DEMO IMAGIC 29	70F
DEMO IMAGIC 30	70F
DEMO IMAGIC 31	70F
DEMO IMAGIC 32	70F
DEMO IMAGIC 33	70F
DEMO IMAGIC 34	70F
DEMO IMAGIC 35	70F
DEMO IMAGIC 36	70F
DEMO IMAGIC 37	70F
DEMO IMAGIC 38	70F
DEMO IMAGIC 39	70F
DEMO IMAGIC 40	70F
DEMO IMAGIC 41	70F
DEMO IMAGIC 42	70F
DEMO IMAGIC 43	70F
DEMO IMAGIC 44	70F
DEMO IMAGIC 45	70F
DEMO IMAGIC 46	70F
DEMO IMAGIC 47	70F
DEMO IMAGIC 48	70F
DEMO IMAGIC 49	70F
DEMO IMAGIC 50	70F
DEMO IMAGIC 51	70F
DEMO IMAGIC 52	70F
DEMO IMAGIC 53	70F
DEMO IMAGIC 54	70F
DEMO IMAGIC 55	70F
DEMO IMAGIC 56	70F
DEMO IMAGIC 57	70F
DEMO IMAGIC 58	70F
DEMO IMAGIC 59	70F
DEMO IMAGIC 60	70F
DEMO IMAGIC 61	70F
DEMO IMAGIC 62	70F
DEMO IMAGIC 63	70F
DEMO IMAGIC 64	70F
DEMO IMAGIC 65	70F
DEMO IMAGIC 66	70F
DEMO IMAGIC 67	70F
DEMO IMAGIC 68	70F
DEMO IMAGIC 69	70F
DEMO IMAGIC 70	70F
DEMO IMAGIC 71	70F
DEMO IMAGIC 72	70F
DEMO IMAGIC 73	70F
DEMO IMAGIC 74	70F
DEMO IMAGIC 75	70F
DEMO IMAGIC 76	70F
DEMO IMAGIC 77	70F
DEMO IMAGIC 78	70F
DEMO IMAGIC 79	70F
DEMO IMAGIC 80	70F
DEMO IMAGIC 81	70F
DEMO IMAGIC 82	70F
DEMO IMAGIC 83	70F
DEMO IMAGIC 84	70F
DEMO IMAGIC 85	70F
DEMO IMAGIC 86	70F
DEMO IMAGIC 87	70F
DEMO IMAGIC 88	70F
DEMO IMAGIC 89	70F
DEMO IMAGIC 90	70F
DEMO IMAGIC 91	70F
DEMO IMAGIC 92	70F
DEMO IMAGIC 93	70F
DEMO IMAGIC 94	70F
DEMO IMAGIC 95	70F
DEMO IMAGIC 96	70F
DEMO IMAGIC 97	70F
DEMO IMAGIC 98	70F
DEMO IMAGIC 99	70F
DEMO IMAGIC 100	70F

LES NOUVEAUTÉS

VIRUS KILLER	20F
ATABASE	250F
8 AMERICAIN	75F
PUNCHES Vol 1	75F
COCKTAILS	95F
SHAPESBURY	75F
MATERNELLE	95F
BACKUP ST	250F
HYPER ST	195F
AWELE	75F
PHARM-ASSIST	75F
MATHS-ATARI	75F
MEGARANK II	250F

ORDONNEWS AIDE ACC	95F
ORDONNEWS 1. DERMATOLOGIE	95F
ORDONNEWS 2. O.F.L.	95F
ORDONNEWS 3. DIETETIQUE	95F
ORDONNEWS 4. PSYCHIATRIE	95F
ORDONNEWS 5. CARDIOLOGIE	95F
ORDONNEWS 6. RHEUMATOLOGIE	95F
ORDONNEWS 7. HOMÉOPATHIE	130F
ORDONNEWS 8. TOUTI	450F
ORDONNEWS DEMO MED1-ST	45F
ORDONNEWS MEMOS ACC	120F
ORDONNEWS MAGAZINE ACT	120F
ST-DIRT 1	95F
ST-EPH 1	95F
ST-SLO 1	95F
ST-TEAM 1	95F
ST-ANAT 1	95F

MUSIQUE ET SON

ANIMAUX 1	75F
ANIMAUX 2	75F
CHER LE SON EN GPA	95F
CE PHONIX	75F
EDITEUR HOLLAND Des	160F
INTERMUSIC	105F
P&B TERMINATOR	105F
INTER-DIGIT	160F
MIXTABLE	95F
MUSIQUE MAESTRO	95F
MYRPLAY	95F
MT 28 EXTENSION	125F
NATURE 1	75F
NATURE 2	75F
OCEAN 1	75F
OCEAN 2	75F
TEB	195F
THUNDERBLOOM	75F

VOTRE CERVEAU NOUS INTERESSE !

Vous pouvez commander vos logiciels par l'intermédiaire de la Boutique. Il suffit de nous envoyer votre programme sur disquette. Si celui-ci est retenu, vous toucherez environ 25% du prix de vente hors taxes (contactez nous pour de plus amples renseignements). Par contre, la nous, ne nous servir pas en décrivant votre logiciel pour savoir s'il nous intéresse ou non. Tous les projets sont bons, c'est la réalisation qu'il faut juger ! Envoyez-le directement, car nous ne pouvons répondre à votre courrier. Un délai d'un mois maximum est à prendre en compte pour que le service Collaboration Boutique vous envoie des éléments, car les propositions sont très nombreuses. Contact privilégié pour les propositions et le suivi des auteurs.

"Collaboration Boutique"
PRESSIMAGG
210 rue du Faubourg St Martin
75019 PARIS

AVEZ-VOUS LA COLLECTION COMPLETE DE ST MAG ???

LE PACK DU SIECLE N°1

Comprend :

4 Boîtes ou Coffrets +
(oubliez pas de le préciser)
la collection complète
de ST MAG du N°3 au N°30
(soit 28 numéros)
boîte de vinarda, pour
s'amuser
650 F (port compris)

NOUVEAUTÉ DU MOIS

KEY SOUND 75F

L'AVENTURIER POU

Chaque volume contient les
schémas de solutions de câblage
pour l'aventurier comme Gold et
Therac ou King Quest.

AVENTURIER POU 1	75F
AVENTURIER POU 2	75F
AVENTURIER POU 3	75F
AVENTURIER POU 4	75F
AVENTURIER POU 5	75F

PEDAGOGIE

CALCUL CE ET CM	75F
CHEZ LE MARCIAND	75F
CONNAÎTRE LA FRANCE	145F
GEOMETRIE	95F
ORTHOGRAPHE per le DESSIN	75F
SOLFÈGE	75F

UTILITAIRES

ACT. DE BUREAU VOL 1	75F
ACT. DE BUREAU VOL 2	75F
ACT. DE BUREAU VOL 3	75F
ACCOLAD	75F
ASTROLAB	145F
ATRENA	250F
AUTOMATE	75F
CHECK DISK	100F
CLISPAT	95F
CORRALLOGER	95F
DESPAN II	160F
GPA SHELL	75F
GUITEMBERG	120F
IRM-ST DISK	95F
ICONS	75F
IMPORT-PP	95F
INITPATH	160F
JOSHUA'S UTILITIES	75F
1 ETUDIANT	145F
MEGAKIT	145F
PLOT IT	145F
RAM DISQUES	75F
SUPER FORMATEUR	95F
SUPER SELECTEUR	95F
THE EXTENDER	75F
TOUCHES MORTES	75F
UTILE V2.00	95F

COMMUNICATION

COMMUNICATION 1	75F
CYRUS	550F
KERBIT	295F
ST COMM	75F
ST COMM MONOCHROME	300F

LA PROGRAMMATION

BASALG	100F
CHER UN JEU EN GPA	75F
CEM KIT	95F
GPA-TINY	25F
RVIP 48000	75F
LIBRAIRIE ASSEMBLEUR	75F
LIBRAIRIE OMISION I	75F
LIBRAIRIE OMISION II	75F
LIBRAIRIE PASCAL OSS	75F
LOGO Français BASIC George	75F
OSCAR OMIBRON	75F
SCOUTS C	75F
SOURCES PASCAL	75F
STOOLS	75F
KIT GPA-LINK - ST COMM	190F
KIT GPA-LINK - ST MASTER	125F
KIT GPA-LINK - ST MATH-STAT	195F
KIT GPA-LINK - ST MATHS	160F
ST COMM	75F
ST MATHS	75F
ST MASTER	75F
SUPER PACK	145F

LE COMMERCE

Vous y trouverez une multitude de
objets modernes, en passant par les
glacées du bon en coupe, les
tableaux pharmacologiques utiles
aux soins des thérapeutes de
pneumologie, dermatologie, ...

U ddp

Advanced
Dungeons & Dragons

© 1993 TSR, Inc.

CHAMPIONS OF KRYNN

The first fantasy
role-playing epic
set in the AD&D
DRAGONLANCE
game world!



Advanced
Dungeons & Dragons
GENERATION 4



GÉNÉRATION 4



GÉNÉRATION 4



Devil May Cry 4

GÉNÉRATION 4

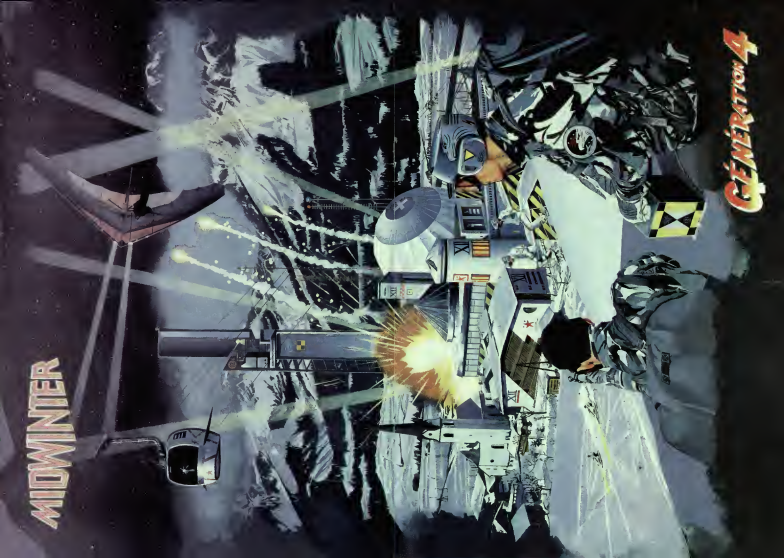


MIDWINTER



MIDWINTER

GÉNÉRATION 4





Generation 4

ROCK STAR





STARFLIGHT





GÉNÉRATION 4

PETITES ANNONCES

GAME'S recherche :

- Pour centre commercial Village II un vendeur confirmé à temps complet.
 - Pour centre commercial St Quentin en Yvelines un vendeur confirmé à temps partiel.
- Adresses CV + photo à GAME'S, bâtiment SAPS, zone industrielle des Loges en Josas 78389, les Loges en Josas.

AMIGA

Vends Amiga 500 + écran 1084 + 2 joystick + 65 disquettes + boîte de rangement. Le tout état neuf: 5200F. Tél.: 48 25 28 08.

Urgent! Vends A3000 cause A2000 + souris + prise parallèle pour télé + manech + 10 disquettes pour seulement 3600F à débattre. Tél.: 69.01.75.96 après 20h et demander Bertrand.

Vends Amiga 500 + ext 1 Mo + buffer/ampli 15 W + souris + 3 joystick + jeux originaux + câble parallèle. Tél.: (1) 47 49 56 01.

Vends originaux pour Amiga: Defender of the Crown (600F), Barbarian (Paygnous) (70F). Appeler Jean-François au (66) 81.81.25.48.

Vends interface 512 Ko pour Amiga avec Horloge interne, neuve: 750F. Tél.: 69.30.96.86 (Eric).

ATARI

Vends Atari 520 STF avec garantie, très peu servi + souris + périph. utilitaires et GTA + 40 jeux d'atari + 2 joystick état neuf. Vendu 3600F (valeur 5500F). Demander Jacques au 34.94.13.49 après 19h30.

Vends Atari STE sous garantie (octobre 89) + nombreux jeux: 3200F (paris et région parisienne). Tél à Frédéric au 43.38.94.70.

Vends multiface ST. Prix: 350F. Etat neuf, notice jointe. Contacter Mr Guilhou Bernard après 15 h. Tél: 30.74.12.45.

Urgent! Vends 520 STF + moniteur couleur + souris + joystick + jeux et utilitaires le tout en TBE (garantie cause 3 mois): 4000F. Appeler Philippe au 47.92.35.28 (après 19h).

Vends originaux 520 ST: Floodit, Freddy Big Top o'Fun, P6 Combat Pilot, Crazy Cars II, Hard Drive, Saint Car. Demander Frédéric au 61.40.96.98 le soir.

Donne cours d'assembleur sur ST par correspondance. "Apprenez l'assembleur ST et créez votre propre jeu en 6 mois" Méthode simple et efficace; Demandez moi une documentation. C Javault 38 avenue Galilée St Maur au 42.83.50.16 le week-end.

Vends Atari XL + 2 joystick pour 600F + cassettes de Defender, Tetrax est 1 cassette pour 500F. Vente séparée possible. Tél.: 45.65.91.73 à partir de 19h.

Vends jeux sur ST: Skulli, Foft, March 3, Targhan, Chess, Civilization, Double Dragon, Operation Wolf, Fire & Forget, Celebration: 100F l'unité. Tél: 88.31.05.71.

Vends originaux pour ST de Bloodwych, War in Middle Earth, Zax Mac Kraken, Demons Winter et Times of Lore.

130F pièce + Times of Lore; 130F pièce + Tetrax en cadenc pour deux acheteurs (ou 60F seul). Tél: 20.93.63.56.

PC et Compatibles

Vends Amstrad PC 1512 SD avec moniteur couleur. Prix: 4000F. Tél.: 47.28.77.49, dept 92.

Urgent! Vends Amstrad PC 1512 512 K version microchromat avec 16 disquette MS DOS + 10 jeux superbe: Targhan, Knight Force, Double Dragon 1 et 2, Ghostbusters 2... le tout vendu 4500F. Tél: 51.32.15.36 le soir. Ville le chateau d'Irène.

Vends originaux sur IBM PC et compatibles (5,25): Double Dragon 2 (200F), Ghostbusters 2 (200F), Speedball (200F), CC2 (200F)... Ecrite à Lejune Christophe, 12 route des cerisiers, 67260 Saint-Union.

Vends PPC 640 DD, compatible portable + modem intégré. Logiciels originaux. Documentations diverses. Emulateur manuel. Parfait état. Le tout pour 5000 F. Tél: (1) 47.49.56.01 (après 18h).

Vends originaux pour IBM PC et compatibles: Knight Force (int 84%) 230F au lieu de 330F, Baklan (int 92%) 200F au lieu de 270F. Tél: Thierry au 42.24.95.34 ou écri-moi: La grande école, ch des Alberts, 13026 Vauvenargues.

Vends PC 1512 HD 30 moin + disque dur 20Mo + joystick. 6000F. Mr Grodzki. Tél: 21.26.82.03.

DIVERS

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + nombreux jeux + nombreux revues. 2500F et vende imprimant. 1000F. Tél: 48.53.61.93, Olivier vers 18h.

Vends console Nintendo + 3 jeux: 700F et accessoires un 520 STF double face + 20 jeux pour 2400F (neuf). Tél: 40.57.58.31.

Vends 45 jeux originaux avec boîtes et notices dont: Robo-cop, Falcon, Formis de tout... A partir de 80F. Demander Stéphane au 47.38.25.90, 1 rue Bertheaux Dumas 92200 Noilly sur Seine.

Le serveur Patrice's Connection vous accueille en semaine de 23h à 6h et le week-end 24h/24h au 89.48.63.15. Télé-chargement, héb.

Cherche graphistes, musiciens mais surtout bons programmeurs en assembleur pour créer des démos. Ougron Eric, rue de l'Horatoire, 84390 Sault. Tél: 90.64.07.50 le week-end.

Réalise joystick aux formes originales. Pour ne plus avoir le même "joy" que son copain Contact, Edouard Gougeon, 23 rue de la Moullelongue 71200 Le Creusot. Tél: 85.55.54.62 (après 18h).

G4

PETITES ANNONCES

Offrez un cadeau au COP de 80 francs (ou de 25 francs pour les abonnés) à l'ordre de Pressing.

ATTENTION: NOUS REFUSERONS TOUTE PIERRE ASSURANCE OU L'ÉTAT QU'ESTION DÉCHARGER DE SOUS PIRATES. FAITES PAYER!

DEMOS Concours

DEUX ARCHIMEDES A GAGNER!

Réalisez une démo sur votre ST ou sur votre Amiga, et gagnez un Archimedes (modèle A3000) et son moniteur multisync, offerts par ASHIV! Comme vous serez nombreux à participer, nous serons obligés de vous départager, vous pensez bien! Un jury se réunira donc pour élire la meilleure démo sur ST, et la meilleure démo sur Amiga.

Vous pouvez programmer votre démo en n'importe quel langage, nous ne tiendrons compte que du résultat, de ce que nous verrons sur l'écran. Pour noter les démos, nous tiendrons compte de l'originalité, du travail graphique et sonore, de l'animation, et nous apprécierons tout particulièrement celles mettant en valeur les possibilités de la machine en question.

Votre démo devra tourner sur tous les modèles d'Amiga 500 ou d'Atan

520 ST. Vous nous avez questionné à propos du STE. Vous n'avez pas le droit d'utiliser les capacités du STE. Ou alors, réalisez une version ST et une version STE, celle-ci nous mettra de bonne humeur pour juger la première.

Le thème de cette démo devra tourner autour du 3615 GEN4, notre serveur de plus en plus "sapsé"! Vous avez le droit de reprendre les différents logos utilisés dans Génération 4. Attention, toute démo utilisant des musiques ou des graphismes tirés de jeux du commerce seront automatiquement disqualifiées, c'est totalement interdit!

Nous comptons proposer les meilleurs démos en téléchargement sur le 3615 GEN4 ou sur disquette à la Boutique.

Les résultats seront publiés dans Génération 4, ST Magazine, et sur le 3615 GEN4. Toutefois, de par le caractère un peu spécial de ce concours, nous nous engageons à ne pas dévoiler les coordonnées de ceux des participants qui nous le demanderont, en respectant par ailleurs la plus grande discrétion quant à leur identité.

Vous pouvez écrire ce que vous souhaitez dans votre démo, pourvu

que cela reste conforme à la loi et que le thème reste le 3615 GEN4. Vous avez le droit de vous présenter au public, pas de problème.

Si vous avez des questions à nous poser ou des détails à demander, vous pouvez nous contacter en Bal DEMOS 3615 GEN4 sur le serveur ou par courrier à l'adresse suivante:

3615 GEN4
19 rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS

C'est aussi à cette adresse que nous attendons vos disquettes, le 31 mai au plus tard.



Quelques personnes ou groupes ont déjà annoncé leur intention de participer: VB, ST-Connexion, the Kirschwasser Crew, les Technocrates, Joshua, the Tec, Vegetables. Au boulot!



Offerts par ASHIV, importateur exclusif de l'Archimedes en France.

LE BIDOUILLEUR MALADE

Nombreux ont été les Ataristes à apprécier l'initiation à l'Atariac proposée le mois dernier par GILLUS. Vous trouverez à la fin de la rubrique la solution au petit exercice-challenge qu'il nous lançait. Nul doute qu'il résolviera dans peu de temps.

Je ne vous propose que des Ataristes ce mois-ci, et cela me permet de vous rappeler que vous pouvez acheter pour 20 francs (Seulement 20 francs! Comment font-ils?) le soft DISCPAC. C'est un excellent éditeur de secteur, et nous ne bosserons plus qu'à nous.

DUNGEON MASTER ET CHAOS STRIKES BACK
CELEBRIMBOR vous propose de copier vos personnages de DM afin de les réutiliser dans CSB. Faites une copie de votre original (Ne bidouillez jamais vos originaux, malheureux!). La sienne, c'est la version française, la 1.3.

Prenez MUTIL et éditez le fichier DUNGEON DAT. Dans la version française 1.3, vous devez agir aux adresses suivantes: 129D (jusqu'à 12CC), 12EB (jusqu'à 12FA), 1345 (jusqu'à 1354), 1395 (jusqu'à 1399), 13AF (jusqu'à 13BE).

Si vous avez une autre version, oubliez ces adresses et recherchez les séquences suivantes:

01 24 01 39

03 00 02 21

02 1C 02 1C

04 2C 03 08

04 04 01 3C

A chacune des adresses trouvées, tapez: AA 22 AA 22 AA 22. Passez (ou curseur) les 3 octets suivants, ne les modifiez pas.

Puis écrivez 32 AD 99 (passez un octet) et écrivez 32 AG 99.

Voici ce que ça donne: AA 22 AA 22 AA 22 XX XX XX 32 AD 99

XX 32 AG 99, (1).

XX signifiant que vous ne devez pas toucher à cet octet: l'ardo, l'infex, l'atmex, Tippy et Garbo sont crédités de 999 points de vie, 999 points d'endurance et une force magique quasiment inépuisable. Enfin, une autre caractéristique (force, agilité, destinée, etc...) seront toutes entre 179 et 210.

Ensuite, sous C88 Utility Disk, vous chargez le fichier DUNGEON DAT modifié et vous demandez la conversion pour pouvoir profiter de ces personnages sous C88.

CELEBRIMBOR remercie qu'il veut mieux ressusciter que réincarner. Super, non? Et pour ceux qui n'auraient rien compris, qu'ils se rassurent, il existe tout plein d'outils dans le Domaine Public, ils seront disponibles sur le serveur dès que le téléchargement sera prêt (f).

DOUBLE DRAGON II

Il voulait finir le jeu tranquille, il a cherché les vies infinies, il s'appelle GILLUS. Sur la disquette 1, à l'aide de DISCPAC, cherchez la séquence 63990902CA86 et remplacez par 6044002CA86. N'oubliez pas de remplacer 63990902CA87 par 6044002CA87, sinon votre Zorro jouerait seules.

DARIUS +

Entre deux cours de physique, TOUBAB s'installe devant son ST et cherche des vies infinies, pour notre plus grand plaisir. Avec DISCPAC, cherchez la séquence 626E0F2A et changez-la par 4E714E71.



Entre deux cours de maths, il colle ses yeux au moniteur et cherche l'imperméabilité au décor. Remplacez 81000A94 par 4E714E71. Une bonne chose de faite.

CONSAIRES

Entre deux accidents de voiture, ARIOSH cherche des Ataristes, pour notre plus grand plaisir. Voici comment obtenir 2550 points d'énergie dans la première partie. Editez le fichier DATA.1, et remplacez 303C00033000 par 303C00FF3000. Pour les vies infinies dans la seconde partie, éditez le fichier DATA.2 (comme d'habitude), et remplacez 33FC00050002AC22 par 33FC00000002AC22.

OPERATION THUNDERBOLT (OCEAN)

Entre deux conseils sur le serveur, ARIOSH a désigné l'opération Thunderbolt pour vous, et uniquement pour vous. Avec DISCPAC, remplacez 3028000E680E et REMPLACEZ par 303C024C880E. En faisant cette opération deux fois, vous obtenez l'énergie infinie.

Voulez-vous des chargeurs supplémentaires?

Rien de plus simple, il suffit de chercher la séquence (sur la disquette 1) 317C032600A et remplacez le 5 par le nombre de chargeurs désirés.

Préférez-vous avoir des chargeurs infinies?

Comme vous voulez, remplacez 5383000A317C0028 par 6024E71317C0028. Vous le faites deux fois, sinon ça ne marche pas.

Souhaitez-vous des requêtes supplémentaires?

3615

GEN4

YABONI!



Exéq, cherchez 317G0003000G et remplacez le 3 par ce que vous voulez, ça vous regarde.

Juguez-vous que les requêtes infimes sont plus intéressantes? Fastoche, cherchez 5368000C117G0008 et remplacez par 60024E71117G0008. On le fait deux fois, ou bien je ne réponds plus de rien.

Quand je vous disais qu'ARNOGH l'avait déséqué. C'est maintenant au tour des cartouches d'être infimes. Remplacez 53680008686117C par 60024E71686117C. Si vous ne le faites pas deux fois, il ne faudra pas vous plaindre...

TEMPEST

Le magicien ARNOGH a cherché un truc pour les vos infimes. D'un coup de baguette magique dans le programme, il a cherché 04390001000224E et transformé le 01 par un 00. Pour les tapes infimes, il a regardé dans sa boule de cristal et a vu 047900010000220C. Il a aussitôt remplacé le 01 par un autre 00.

LES PORTES DU TEMPS

C'est un jeu d'aventure, et GILLUS en avait assez de perdre de l'énergie, il a lancé DISCPAC, a écrit le fichier POR et a cherché 91B6000386DE. Il a remplacé 91B9 par 6004. Puis il a cherché 42B9000386DE et il a remplacé 42B9 par 6004, en faisant cette modif deux fois.

CONTINENTAL CIRCUS

Entre deux drapèaux, TOUBAB trouve les crédits infime pour Continental Circus. Cherchez 533900004G45 et chargez-moi tout ça par 4E714E714E71. TOUBAB salue tout particulièrement Jeff dans TGD, le groupe TEC (jeûl sortira une nouvelle siamo-en mors) et à Zao. Sauvez-les nous aussi, agissez nos petits drapèaux!

CHASE HQ

Entre deux drapèaux, TOUBAB cherche des trucs pour CHASE HQ. Les crédits infimes par exemple; métamorphosez la séquence 533900010MEC en 4E714E714E71, il faut le faire DEUX fois. Pour le turbo infime, cherchez 5379000039FD et remplacez par 4E714E714E71.

STORMLORD

Vos infimes: 536D000A en 4E714E71, il faut remplacer l'une par l'autre, Devinez laquelle.

SOLUTION DE L'EXERCICE PROPOSÉ DANS L'EXCELLENTE INITIATION AU PATCH DU CÉLÈBRE GILLUS

Je tiens tout d'abord à remercier toutes les personnes qui m'ont écrit sur le 3615 GEN4 et je vais répondre ici à certaines de vos questions...

Où, vous pouvez prendre MONST2 à la place de MONST ou même tout autre déboguer mais, dans ce cas, référez-vous à la documentation de votre débogger.

Où, vous pouvez prendre MUTEL à la place de DISCPAC ou même tout autre éditeur de disques mais DISCPAC est mieux et le programmeur de DISCPAC est plus sympa que les autres et DISCPAC est essayé et approuvé par GILLUS!

Par contre, vous pouvez appliquer le principe de l'initiation sur d'autres jeux mais évitez de le suren à la lettre! 2+2, c'est une addition, le résultat est 4. 16+16, c'est aussi une addition, et pourtant cela ne fait pas 4! Les initiations au patch, c'est comme les additions!

SOLUTION

Comme dans l'initiation, toute adresse commençant par une * est donnée en hexadécimal et est à recalculer à partir de l'adresse où s'est logé votre programme. Pour moi cette adresse est toujours \$1E400.

Donc nous voulons empêcher le programme de nous obliger à recommencer plusieurs fois le même tableau sous le prétexte futile et ridicule que nous avons été trop mauvais.

Suivant le même principe (énoncé le mois dernier), nous allons chercher la chaîne "TROP MAUVAIS", donc Get Text TROP MAU et on trouve la chaîne TROP MAUVAIS en "36616".

On remplace au début et on fait un Get Instruction "36616". On trouve à l'adresse "20210" un PEA "36616". On remonte la recherche, et on voit que la routine qui affiche le texte "TROP MAUVAIS" débute en "201F6" (CURB), car juste avant il y a un BRA.

Donc, dernière opération: Get Instruction "201F6". Et aux adresses "20112" et "2011E" on trouve BNE "201F6".

Voilà, il suffit de les remplacer par des NOP (No Operation, le processeur passe du temps à ne rien faire) et le tour est joué!

On répète les 2 chaînes à chercher avec DISCPAC: 5300 6600 09E2 et 5300 6600 00D6 (on inclut aussi le SUBO pour être sûr de tomber sur la bonne chaîne lors de la recherche). Une fois trouvées, on les remplace par 5300 4E71 4E71.

Ici, dans les octets recherchés, il n'y a pas d'adresse, donc nous n'utilisons pas le petit calcul donné dans l'initiation, qui est à appliquer, je vous le rappelle, uniquement sur les adresses.

Voilà j'espère que vous avez été nombreux à avoir trouvé tout seul...
GILLUS



C'est un jeu de simulation de ville. Vous allez voir les habitants de votre ville grandir, les voir travailler, les voir mourir. Vous allez voir la ville grandir, les voir travailler, les voir mourir. Vous allez voir la ville grandir, les voir travailler, les voir mourir.

Alors, avec Sim City, le jeu pharaonique, de la maison de l'année 1989, prenez en main le destin des plus grandes villes du monde.



Construisez des routes, des ponts, des écoles, des hôpitaux, des centres commerciaux, des centres administratifs. Organisez la ville de votre ville, engagez des policiers et créez des quartiers riches.

Équilibrez votre budget, décidez des impôts, surveillez la pollution, évitez les émeutes. Vous serez stupéfait de la profondeur de la simulation. Tout y



SIM CITY

Ce que vous devez absolument savoir sur le jeu de l'année!



est et vous ne manquez à l'appel.

Sim City est presque parfait. Le jeu est rempli d'émotions et de surprises. Construire des routes et les voir grandir, les voir mourir et les voir vivre. Vous allez grandir, les voir mourir et les voir vivre. Vous allez grandir, les voir mourir et les voir vivre. Vous allez grandir, les voir mourir et les voir vivre.



Sim City est unique dans l'histoire du jeu. 8 scénarios sont fournis. Au lieu de jouer, Sim City vous fait vivre la ville de votre ville. Construire des routes et les voir grandir, les voir mourir et les voir vivre. Vous allez grandir, les voir mourir et les voir vivre. Vous allez grandir, les voir mourir et les voir vivre.

14 pages dans l'annuaire de l'année 1989. Les joueurs de l'année 1989. Les joueurs de l'année 1989. Les joueurs de l'année 1989. Les joueurs de l'année 1989.



INFOGRAMMES



INSPIRATIONS

L'ACTUALITÉ DU JEU

CIVILISATION

Jeu de société

Édité par Jeux Descartes



La version française de *Civilization*, c'est une occasion de découvrir ou redécouvrir un monument incontournable du jeu de plateau. Ceux qui ont passé des journées et des nuits à bâtir une société prospère ne comprennent...

Le jeu est doté d'un système relativement complexe, mais l'innovation de la traduction consiste en une version simplifiée, permettant éventuellement aux débutants de ne pas être découragés.

Parlons du contenu de la boîte (massive) : la carte, égale à elle-même, représente les pays

riversains de la Méditerranée, berceau de la civilisation indo-européenne, de Carthage à Babylone et de la Mer Noire à la Mer Rouge. Des territoires sont découverts, et les sites des principales cités qui commencent leur berceau de gloire tout au long de l'Antiquité - Byzance, Troie ou Tanaï (appelez-vous des Aventuriers de l'Arche Perdue) - sont marqués par des carreaux noirs, ou blancs pour les villes invisibles.

Une deuxième "carte", plus exactement un grand tableau appelé Table de Successeur Archéologique (ou TSA) sert de repère pour l'évolution de chaque peuple.

Vous en en effet au jeu lui-même : chaque joueur incarne un peuple, une civilisation (Afrique, Asie, Grèce, Égypte, Babylone, Assyrie, Thracie et Illyrie) et se charge de faire "avancer" celle-ci. L'action débute à l'ère néolithique, et chacun dispose d'un seul pion ; il débute en somme à l'état de Taïba. Le principe de progression est simple : à chaque tour de jeu, le nombre des pions est doublé. Le but à atteindre est tout aussi simple : occuper des Territoires, et s'assurer plusieurs sites de ville. Les villes donnent accès au commerce et permettent de franchir la première étape de la TSA. Le commerce est matérialisé par des cartes, représentant les valeurs échangeables de l'époque : sel, taxes, grains, épices... Ces cartes sont distribuées aux joueurs contrôlant des villes, selon le nombre de celles-ci. Les cartes de commerce permettent d'acheter des cartes de civilisation, comme navigation, poésie, philosophie, qui donnent des avantages aux civilisations les possédant et qui sont des conditions de victoire finale.

On le voit, le système est assez lourd à gérer, mais en même temps très rigoureux, et une bonne application des règles rend le jeu assez fluide. Il est recommandé, si possible, de jouer à 6 ou 7 : cela allonge la durée des parties (jusqu'à 2 ou 3 jours...) mais privilégie la négociation, les alliances, la stratégie de ce jeu tout en finesse ; en effet, plus on est de fous, moins il y a de rat : cette célèbre bande prend toute sa signification, car cette grande carte paraît vite bien réduite lorsque 7 peuples prétendent s'y

faire une place au soleil ! Des conflits meurtriers ne tardent pas d'éclater, et il convient de se montrer diplomate, car comme souvent, un joueur trop en avance voit ses adversaires se lier contre lui et ses chances de victoire s'envoler du même coup.

Civilisation est certes un jeu passionnant, dont la traduction s'est faite attendue, mais qui devrait permettre de rejouer et d'augmenter le public d'inconditionnels jusqu'à lors relativement restreint.

T.L.

HURLELUNE: CHRONIQUES DE LA LUNE SANG (1 & 2)



Édités par Denoël/Réa, ces deux livres sont consacrés au II^e siècle et III^e siècle, respectivement. Dans chacun d'eux, vous trouverez une étude détaillée de chacune de ces époques tant d'un point de vue social, économique que politique ; pas de panique (NDLR : In large friendly letters!), cela n'a rien à voir avec vos livres d'étude : bon droit, agréable à lire, tenu d'humour et utilisable au cœur de vos aventures. Une introduction à chacun des livres vous replonge dans cette ambiance étrange et envoûtante, après tout l'histoire n'est peut-être pas aussi réelle et romanesque que dans vos manuels d'histoire. Et si... certains personnages de notre histoire de France avaient été d'anciens voyageurs? S'ils avaient rencontré le Vercors?... Rêve ou réalité...

Quel qu'il en soit dans le premier supplément, vous pourrez aussi trouver un dossier complet sur un animal de légende : le loup. Savez-vous vraiment de quoi il s'agit? Vous trouverez aussi des aides de jeu pour jouer en campagne, pour développer votre nouvelle et que vous pourrez inclure dans votre campagne et enfin, quatre synopses pour ceux en mal d'idées ou de rêve.

Dans le deuxième supplément, en plus de l'étude historique, vous trouverez un dossier sur les reptiles, très complet et attrayant, mais également des aides de jeu sur certains aspects des personnages, ou encore la meilleure façon de gérer et comprendre le rêve, et de nombreuses réponses aux questions que vous pouvez vous poser (NDLR : 429). Enfin, trois scénarios conçus en deuxième volet. Vous vous en doutez, on a beaucoup apprécié ces deux suppléments que l'on juge à bien des égards indispensables. Entre rêve et réalité, certaines prédictions sont vaines pour voyager de l'un à l'autre en toute sécurité, en presque...

Plus de détails sur Hurlelune dans un prochain numéro...

S.D.



102.3



CASUS BELLI



3615 3615
CASUS AKELA

Organisé par CASUS BELLI
avec le concours de la FFJDJ

Championnat de France



de Wargame
1990



Salon des Jeux de Réflexion
Porte de Versailles - hall 3
samedi 14 et dimanche 15 avril

Bulletin d'Inscription

à découper ou recopier et

à renvoyer avant le 31 mars à Casus Belli Championnat de Wargame, 5 rue de La Butte, 75003 Paris

☐ Je réinscris au championnat et je joins un chèque de 600F. Je recevrai un dossier de participation comprenant : règlement, règles complètes et illustrations.

☐ Je désire être hébergé gratuitement (dans la limite des places disponibles)

☐ nuit du 13 au 14 avril

☐ nuit du 14 au 15 avril

☐ nuit du 15 au 16 avril

☐ Je joins dans cet casier ma réponse au "Concours Casus Belli - 1991"

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Signature

JAMES BOND

Jeu de société

Édité par Jeux Descartes



Dans la même maison d'édition, après le jeu de rôle, voici le jeu de plateau ayant pour thème le célèbre 007. On notera sur la (massive) boîte que notre héros est représenté, marketing oblige, l'effigie du représentant et dépositaire actuel de l'immuable création de Ian Fleming, à savoir le navrant Timothy Dalton, à notre avis le moins drôle des quatre frères.

Mais très de méchante plaisanterie, parlons du contenu de cette (massive!) boîte : en premier lieu, une carte monde, représentant notre belle planète, avec en surimpression

des repères (la plupart sont situés dans des villes où 007 a causé beaucoup de violence et de vilains) où, je cite "se préparent de monstrueux projets menant le monde en péril".

Chacun incarne un agent secret, que ce soit Bond ou bien un personnage que les aficionados reconnaîtront comme étant un protagoniste d'un des films de la saga. Les différents agents (12 en tout, dont 6 femmes, qui a dit que les films d'action étaient phallocrates?) vont devoir utiliser au mieux les informations et gadgets qu'ils glaneront (représentés par de petites cartes très "kitch") ainsi que leurs propres forts respects (psychologie, force ou efficacité, à chacun son truc) afin de neutraliser les criminels après dans leurs bases secrètes. Le système d'action est assez simple, mais rapide et aisé à gérer; la partie prend fin, faute de combattants; le plus beau tableau de chasse est déclaré vainqueur, il lui est remis un "permis de tuer".

Un jeu à conseiller aux nombreux fans de 007, qui auront plus de facilité à se plonger dans l'ambiance glorieuse et sophistiquée sans la légendaire musique!

T.L.

COMPLETE FIGHTER'S HANDBOOK

Supplément à AD&D 2e édition

Édité par TSR

La 2e mesure du vétérinaire des JDR a redonné un coup de pouce à ce noble vieillard. Rationalisation, restructuration et simplification ont été les maîtres mots de cette nouvelle version, "l'original" commençant. Il est vrai, à ressembler à une jungle. Parce à la profusion de nouvelles classes et règles opportunistes de tout poil, les "DMG" et "Player", parus en 1989 ont un côté sportif rassurant; la psychose des additifs, la banalité de ne pas être à jour ne laissent pas un mois de répit au malheureux DM

sociateur d'actualité!

Du passé faisons table rase! Retour aux quatre catégories

de base: warrior, priest, wizard et rogue sont les nouvelles appellations génériques des classes essentielles qui constituent l'univers de notre bonne vieille héros-fantasy. Ces quatre ensembles ont donné naissance à quatre volumes traitant chacun d'une catégorie de classes: le premier en paru, il traite naturellement du guerrier, figure de proue des aventures médiévales-fantastiques. AD&D, c'est le grand retour du "trio infernal": guerrier-palaisier-ranger. Avec ce "manuel de parfait guerrier", à conseiller vivement aux adeptes de l'étrépage méthodique comme à ceux qui souhaitent incarner un vrai personnage sachant allier constance et finesse, la diversité est à l'honneur; en effet, il vous est loisible de "kier" votre combattant préféré en lui donnant une origine, un background particulier parmi les quelques 14 types prédéfinis. De l'amazone au pirate, du cavalier au barbare, nombreuses sont les possibilités; ce ne sont pas des classes, ce sont des tendances dues à la provenance de chaque personnage et de ses activités spécifiques; chaque DM est libre d'apprécier l'opportunité de tel ou tel personnage (un paladin-prince hobbit?).

En-dehors de cette excellente initiative, cet élégant ouvrage (couverture souple "imitation cuir" avec lettres dorées) ou design nouveau chez TSR est doté d'éléments intéressants sur les compétences propres aux guerriers, au matériel, mais aussi concernant d'éventuelles campagnes peuplées principalement de guerriers. A noter également des profils "psychologiques" esquissés afin d'aider d'éventuels débutants, qui leur permettent peut-être d'ajouter une touche de ce "role-play" cher à tous.

Un chapitre important est enfin consacré au combat lui-même, avec de nombreuses aides de jeu (pour le combat sans armes notamment, avec des règles simplifiées sur les arts martiaux) abondant à peu près toutes les facettes d'un combat relativement réaliste, sans toutefois trop ralentir le jeu.

Voilà en bref un supplément qui n'est pas un gadget, à recommander cependant à ceux qui maîtrisent mal les règles de base, et qui nous fait attendre avec impatience la parution des autres volumes.

T.L.

BD

LE RETOUR DU COMCOMBRE MASQUÉ (MANDRYKA)

J'AI LU BD



Grâce à J'ai Lu BD, mettez un concombre dans votre poche! Il vous est enfin possible de sortir, aux heures de pointe, votre album préféré de votre poche de blason (ou de triffail), et de vous goodleer devant les yeux ébahis de vos concitoyens.

Mandryka s'est taillé une place bien à part dans le monde de la bédé, en créant voici 25 ans, l'unique Justicier 100% végétal.

Il "cultive", tout au long de ses aventures éminemment potagères, le délice et l'absurde, dotant cet estimable légume d'un vocabulaire aussi vert que lui; il est notamment l'inventeur du pédaïage dans la choucroute, et dispose

d'invectives telles que "huile à poivre" ou "brutal épagneul", qui font passer ce cher Capitaine Haddock pour un séminariste.

L'album du "retour" est, comme son nom l'indique, le deuxième d'une longue série. On y voit peu son fidèle chouave, compagnon de route dévoué; en revanche, on remarque la présence quasi obsédante d'une bande d'éléphants de toile de bain.

L'art du bouffon est omniprésent, dans les décors, les petits personnages grotesques (qu'on retrouvera chez Götlib), que sais-je encore.

Le Concombre est devenu un classique, au style inimitable bien que souvent récopié; chaque retour est bénéfique, même si elle risque de causer quelques douleurs abdominales.

T.L.

LES AVENTURES D'ALEF-THAU: L'ENFANT TRONC (ARNO/JODOROWSKY)

J'ai lu BD



C'est en 1982 que ce personnage étrange prend vie, dans les pages du génial et célèbre Métal Hurlant. Fils d'Alef, il nait sans bras, ni jambe; peu importe, aidé par Mirra, animal de légende, il grandit et devient un bel enfant. Son destin est de retrouver l'intégrité de son corps, de conduire un peuple vers la liberté... Son étrange pouvoir mental lui permet de se dédoubler au travers d'un corps fantasmagorique possédant bras et jambes, capable de générer des illusions. De nombreux compagnons l'aident dans sa quête, au prix de leur vie. Cette fantastique aventure mêlée à l'horreur-fantasy, cette saga est l'apogée de la passion romantique, de la violence où s'opposent magie et amour. Cette fable moderne est illustrée par Arno, disciple laborieux (consentir ou non) de Moebius, qui réussit malgré tout à tirer son épingle du jeu. A vous de juger.

S.D.

RICHARD CORBEN

Pour ce nouveau dossier, un grand dessinateur de notre siècle, un de ceux qui laissent son empreinte dans l'histoire de la bande dessinée, il n'y en a pas tant que ça: Richard Corben.

Né aux USA en 1947, il commence sa carrière dans l'animation aux Studios Calvin Productions de 1963 à 1972. C'est en 68 qu'il publie ses premières planches dans la fanzine Comedon. Il entame sa carrière de dessinateur à cette date. Hérité par la presse underground, il publie Skull, Anatomy, Death Battle, Fortayer, et signe Rich Corben ou Gore Corben. Son œuvre la plus marquante reste Rowf. A partir de 70, il change de maison d'édition pour le groupe Warren, où il fait paraître Creepy, Eerie et Swampville. Ses premiers longs récits sont publiés en France par Métal Hurlant. On notera Dan en 73, Les Mille et Une Nuits en 79 en collaboration avec le scénariste Jan Strnad, Le Chêne de la Maison Usher en 85.

OGRE

RICHARD CORBEN



DEUXIÈME TOME

LES MILLE ET UNE NUITS

CORBEN



DEUXIÈME TOME

R. Corben aime du plein-pied dans la bande dessinée avec Rowf, puis avec Dan, dont le premier album lui demande 5 ans de travail. Corben est l'un des premiers dessinateurs à utiliser l'autographe, le faisant passer maître dans la composition de décors hallucinants et de personnages à l'étrange hyperréalisme. Ces personnages sont génériques dans leurs formes, et d'une complexité mentale très humaine. Il mêle différents styles avec brio et génie, passant du noir et blanc à la couleur, de la plume à l'aéro. Tout à fait novateur pour les années 70, il reste extraordinairement moderne. Ses personnages démodés et leurs problématiques sont intemporels, et expriment une modernité de très loin contemporaine... A suivre.

Dans notre prochain numéro:

Serie et Œuvre de dessinateur Corben.

Liste complète des œuvres de Corben et d'Andréas.

Approche d'un nouvel auteur: Pfeiffer.

S.D.

BOUQUINS

LES ABOMINATIONS DE YONDO (CLARK ASHTON SMITH)

Éditions Mné



C.A. Smith (1893-1961), poète, sculpteur, peintre, vécu toute sa vie en Californie. Autodidacte, il pratique mille et un petits métiers: journaliste, bûcheron, mineur, juriste, dactylographe... C'est à 35 ans qu'il rédige ses nouvelles fantastiques, plus d'une centaine en 1929 et 1935. Mné vous propose l'intégralité de son œuvre au travers de sept volumes, soit *L'Œuvre Inconnue*, *Ulthar-Sathla*, *L'Empire des Hérémans*, *Le Gorgone*, *Le Dieu Carnivore*, *Les Abominations de Yondo* et *Monkylia*. Les décors de ses nouvelles sont luxuriants,

maïstes, étranges, terrifiants: mondes disparus, engloutis, parallèles. Ils sont tous mélangés, d'une angoisse qui s'insinue lentement comme une lièvre. Le style est celui du journaliste incrédule, percutant, compléti par celui du poète qui lui donne tout son luxe et sa chaleur. Un dérivé fantastique à redécouvrir.

S.D.

LE DÉMON DES MORTS (GRAHAM MASTERTON)

Éditions Néo

Graham Masterton

LE DÉMON DES MORTS



G. Masterton (1946) commence sa carrière comme journaliste pour devenir très rapidement écrivain. Il publie onze romans fantastiques dont *Le Djinn* (toujours aux Éditions Néo) que je vous conseille tout particulièrement. Notre récit, lui, se déroule à proximité de Salern, alors que la femme de notre héros vient de décéder dans un accident de voiture. Un mois plus tard, c'est le plongeon dans l'abîme du fantastique et de l'horreur. Malgré les apparences, ce récit n'a rien à voir avec les soap-opéras de l'épouvante que l'on nous déverse au cinéma ou à

la TV. Bien au contraire, les personnages sont complexes, humains ou presque (tous les personnages de ce type de littérature ne sont pas des teenagers ou des familles américaines grotesques et stupides). Masterton vous emmènera au bout de l'horreur et du drame psychologique avec humour, grincements de dents et sucsers froides, pour finir dans l'apothéose. Peut-être un peu exagéré, à vous de voir !

LE SCARABÉE (RICHARD MARSH)

Éditions Néo

Richard Marsh

LE SCARABÉE



R. Marsh (1857-1915), écrivain policier de l'ère victorienne (Angleterre) commence sa carrière d'auteur à 12 ans pour la finir à sa mort, en 1915. Dans le domaine du roman policier, il fut l'un des premiers à donner le rôle du héros détective à une femme. Mais ses plus grands succès sont du domaine du policier fantastique, notre ouvrage en étant un parfait exemple. Rédigé dans un style fluide, cette intrigue au suspense contemporain est un savant mélange d'humour, de sensibilité, et de terreur, digne des classiques du genre. Une étrange créature, issue des limbes du temps et de l'Égypte, terrorise et apporte la mort au sein de la meilleure société londonienne à la fin du 19^e siècle. L'intrigue est originale, l'étude des personnages est une peinture saisissante de l'époque et de ses mœurs. Un roman dans la plus pure tradition du Roman Populaire, à que de nombreux écrivains doivent leurs lettres de noblesse. S.D.

SOUS LES ARCADES

Le mois dernier, nous n'avions pu vous présenter grand-chose. Ce mois-ci, l'événement se situe au niveau de l'arrivée de nouveautés aux titres déjà alléchants, R-Type 2 et Chase HQ 2. Des jeux qui ne manqueront pas d'être adaptés en cours d'année sur nos micros !

R-TYPE 2 (IREM)

À première vue, rien ne distingue cet R-Type 2 du premier du nom, en tout cas pas le vaisseau, qui est totalement identique, ni les armes supplémentaires, qui n'ont pas changé.

Par contre, le jeu est graphiquement beaucoup plus beau, et c'est surtout au niveau des tableaux et de la jouabilité que R-Type 2 se distingue du premier, et devient à lui seul un jeu inoubliable. En effet, R-Type 2 est plus agréable à jouer que le premier, même si certains obstacles sont toujours loin d'être évidents à passer. Il faut dire que cette fois-ci, chez Irem, ils se sont écartés au niveau des idées. Imaginez un niveau où votre vaisseau plonge par moment sous l'eau, histoire d'échapper à des ennemis ! R-Type 2 devient à l'occasion le meilleur shoot'em'up du genre, et le plus innovateur de ces derniers temps, uniquement au niveau des tableaux, le reste n'ayant décidément pas du tout changé depuis R-Type...

Note : 9/10

SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION: CHASE HQ 2 (TAITO)

Eh voilà. L'inévitable est arrivé, au moment même où les adaptations de Chase HQ sortaient sur nos machines, la seconde mouture de ce jeu était déjà dans les salles d'arcade !

Mais Criminal Investigation est plus qu'un remake, c'est une véritable suite, qui propose bien des améliorations par rapport à l'original.

La plus importante des nouveautés, c'est assurément le fait que vous puissiez désormais tirer sur les voitures ennemies. Autant dire que cela renouvelle tout l'intérêt du jeu. Côté améliorations, on compte les changements de temps, la suite qui maintenant monte et descend, et les moments qui sont parfois encore plus mœcheux que dans Chase HQ. Côté jeu, en dehors du fait que vous pouvez tirer, il faut noter que le bandit à intercepter à chaque niveau est désormais aidé par des complices, que vous devrez éviter ou éliminer au passage ! Bref, Chase HQ 2 est plus beau, plus rapide, plus jouable. Mieux, quel ?

Note : 10/10





SCORE 2662380
TIME 09
SPEED 29



SCORE 1095910
TIME 49
SPEED 283

GEN CANCANS

NOUVELLE BAISSÉ SUR LA GAME AMIGA 500

Depuis le début février, l'Amiga 500 ne coûte plus que 7180F avec moniteur couleur, et seulement 3690F pour l'unité centrale seule. Côté extras, le moniteur couleur vaut maintenant 2500F, et l'extension mémoire, 900F. J'en connais qui vont enfin pouvoir jouer à Dungeon Master.

GENERATION 4 GRANDIT

Nous avons quitté notre placard rédactionnel pour prendre position dans des locaux beaucoup plus grands et beaucoup plus beaux. De ce fait, notice la nouvelle adresse à laquelle vous pouvez envoyer vos courriers:

Génération 4
19, rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS

PAS DE CONNERY!

Chez Grandisim, on prévoit de ressortir une nouvelle version de la simulation Hunt For The Red October, à l'occasion de la sortie du film, avec Sean Connery dans le rôle principal. Signifions tout de même que le réalisateur n'est autre que l'excellent Jean Mc Tiernan, à qui l'on doit le bon Predator et le génial Piège de Cristal.

LES LABELS PC 89

Nos confrères de la rédaction d'Amstrad PC Mag ont remis ce mois-ci les Labels PC 89, récompenses destinées aux meilleurs jeux de l'année passée. Voici les résultats:
Arcade/action: Double Dragon (Melbourne House)
Arcade/aventure: Indiana Jones & The Last Crusade (Lucasfilm)
Aventure: Le Masque de Moréville (Lankhor)
Réllection/stratégie: Sentinel (Firebird)
Simulation: F19 Stealth Fighter (Microprobe)
Simulation sportive: Ferrari Formula One (Electronic Arts)
Éditeur éducatif: Hotier
Label PC de la rédaction: Waterloo (PSS)
Label PC ludique des années 80: Electronic Arts



ÇA C'EST DU SPONSORING!

Voulant à tout prix faire le maximum pour le lancement du logiciel Hurricane, Laurent Weill, PDG de Loricel, prendra part à la fantasia course qui se tiendra dans le Grand Nord Canadien. Nos reporters, toujours à la pointe de l'information, l'ont surpris alors qu'il s'appêtait à partir. Revêtu d'une combinaison visiblement raccommodée, il était très content quant à son obligeante victoire. Nous lui souhaitons bonne chance, et vous tiendrons au courant de ses exploits sportifs.

BLACK RAIN

Les films de Ridley Scott, en dehors d'Alien, n'ont jamais été la cible des compagnies de micro. Pourtant, Elie et Entertainment International sont en pleine bataille pour obtenir les droits de son dernier film, Black Rain, afin d'en faire un jeu. Qui obtiendra la licence? Réponse le mois prochain!

COUPE DE BORDEAUX DE PRINTEMPS

Block Note est un revendeur qui, comme nous, adore Kick Off. Il a déjà organisé un premier championnat sur ce jeu en décembre, remportant un vif succès. Du 13 au 17 mars, est maintenant organisé la Coupe de Bordeaux de printemps. 32 participants pourront y prendre part, qui seront qualifiés par éliminatoires si jusqu'à il y avait trop d'inscrits. Le gagnant du championnat, disputé sur Kick Off Extra Time, remportera une superbe coupe, à son nom. Vous pouvez vous inscrire à partir du 1er mars, chez Block Note, 100 Cours d'Albret, 33000 Bordeaux, pour la modique somme de 10 francs. Nous comptons sur vous!

CONCOURS EAGLE'S RIDER

En raison du retard pris par Eagle's Rider, notre concours des mois précédents a été reporté. Je rappelle donc qu'il y a un séjour à gagner au Space Camp de Patrick Beaudry, pour deux personnes, et beaucoup de logiciels Microtels. Je vous rappelle donc les questions:

- 1) De quelles couleurs est le vaisseau Eagle?
- 2) Comment s'appelle le réseau des humains qui luttent contre les Cyborgs?
- 3) Quels sont les noms des deux programmeurs de Eagle's Rider?
- 4) Comment s'appelle la technique graphique utilisée pour dessiner l'Eagle en page de garde?
- 5) Combien d'images ont-elles nécessaires pour réaliser l'animation de l'Eagle en ray-tracing?
- 6) De combien de sautes dispose-t-on dans la partie arcade de Eagle's Rider?
- 7) Combien de personnages différents rencontre-t-on dans Eagle's Rider?
- 8) Quels sont les animaux rencontrés dans le dessin-animé? Question subsidiaire: Combien de sprites ont été nécessaires pour animer l'Eagle dans la page de garde? Envoyez vos réponses à l'adresse du magazine!

CONCOURS... TOUJOURS!

Les personnes n'ayant pas encore reçu leurs lots pour les anciens concours de Génération 4 sont priés de se faire connaître auprès de la rédaction, en téléphonant au 45.22.38.60

CHARTS

Et voici le plus récent Hit-Parade des ventes en Angleterre, toutes machines confondues.

- 1) Chase HQ (Ocean)
- 2) Batman (Ocean)
- 3) Gladius 2 (Activision)
- 4) Paperboy (Elite)
- 5) Turbo Outrun (US Gold)
- 6) Les Incorruptibles (Ocean)
- 7) Hard Drive (Domark)
- 8) Robocop (Ocean)
- 9) Gladius n'Gladius (US Gold)
- 10) Operation Thunderbolt (Ocean)

Remarque: l'incroyable présence de Robocop, que l'on trouve dans ce Hit-Parade depuis maintenant plus de 15 mois.

**je veux vraiment tout
savoir sur les jeux micro**

L'ENCYCLOPÉDIE DES JEUX

GÉNÉRATION 4 vous propose la critique de l'intégralité des jeux ATARI ST, AMIGA et PC. Des tas d'exclusivités, des torrents de photos, des cascades de couleurs. Un monument!

LES JEUX ST, AMIGA ET PC ONT DÉJÀ UNE BIBLE: CONSERVEZ LA.

☐ Je désire recevoir les numéros suivants de Génération 4, pour un total de ... francs.
Indiquez ci-dessous les numéros de Génération 4 que vous désirez acquérir:

- | | | | |
|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| <input type="checkbox"/> N°1 | <input type="checkbox"/> N°2 | <input type="checkbox"/> N°3 | <input type="checkbox"/> N°4 |
| <input type="checkbox"/> N°5 | <input type="checkbox"/> N°6 | <input type="checkbox"/> N°7 | <input type="checkbox"/> N°8 |
| <input type="checkbox"/> N°9 | <input type="checkbox"/> N°10 | <input type="checkbox"/> N°11 | <input type="checkbox"/> N°12 |
| <input type="checkbox"/> N°13 | <input type="checkbox"/> N°14 | <input type="checkbox"/> N°15 | <input type="checkbox"/> N°16 |
| <input type="checkbox"/> N°17 | <input type="checkbox"/> N°18 | <input type="checkbox"/> N°19 | <input type="checkbox"/> N°20 |
| <input type="checkbox"/> N°21 | <input type="checkbox"/> N°22 | <input type="checkbox"/> N°23 | <input type="checkbox"/> N°24 |

ATTENTION! Certains numéros indiqués ici ne sont pas encore sortis. Ne commander que des numéros précédant celui du mois en cours

Je choisis: 1 numéro vaut 25ff O
5 numéros: 100 ff O 10 numéros: 170ff O
une reliure 65 ff O 2 reliures: 130ff O
le pack d'enfer vaut 270ff: 11 numéros au
choix (les indiquer) + 2 reliures O
Port compris. Cocher le ou
les cercles désirés

Envoyez votre règlement à: **PRESSIMAGE**
210, Rue du Faubourg, St-Martin 75010 PARIS

NOM :

Prénom :

ADRESSE :

VILLE : CODE :

Règlement : Pour l'étranger, voir les conditions en page sommaire

☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat



MEGA CONOURS



INFORM

GAGNEZ UN SEJOUR A NEW YORK, UN SYNTHETISEUR YAMAHA, 500 000 ET DE NOMBREUX AUTRES LOTS.

- | | |
|---|---|
| 1 ^{er} PRIX | - UN SEJOUR A NEW YORK |
| 2 ^{ème} PRIX | - UN SYNTHETISEUR YAMAHA DSR 2000 |
| 3 ^{ème} au 10 ^{ème} PRIX | - LE COMPACT DISC ET LA VIDEO ROCK STAR |
| 11 ^{ème} au 17 ^{ème} PRIX | - LE BLOUSON ROCK STAR |
| 18 ^{ème} au 28 ^{ème} PRIX | - LE TEE SHIRT ROCK STAR |
| 29 ^{ème} au 40 ^{ème} PRIX | - LA CASQUETTE ROCK STAR |

EXTRAITS DU REGLEMENT :

Le concours PINK STAR est ouvert à tous à l'exception d'un seul bénéfice par personne.

Coronula parturipes

Recevoir avant le 30 mai 1990, le coupon réponse avec au bas de page dûment rempli et renvoyer au
quatre questions et à la question subsidiaire. Les photographes et les instituteurs ne sont pas acceptés.
Le dépôt continuera au bas le 31 mai 1990 en présence d'un baryon.

Les gagnants seront ceux qui répondront correctement aux 4 questions et dont la réponse à la question subsidiaire se rapprochera le plus de la vérité. La question subsidiaire sert à vérifier que le résultat de la position départissant les éventuels co-gagnants et déterminant l'attribution des prix.

Règlement déposé chez M^{re} Halima, Ministre de justice à Perpignan
 Détail du règlement comme enologie ordinaire



- Question 1 : Quel est le concepteur de la guitare électrique "STRATOCASTER" ?
 Question 2 : Où a été enregistré l'album des Beatles dont la pochette représente les "fab fours" sur un passage protégé ?
 Question 3 : Comment s'appelle le premier guitariste du groupe Pink Floyd ?
 Question 4 : Quel est le nom du sosie de Marc Tieska dans le jeu vidéo ROCK STAR ?
 Question 5 subsidiaire : Quel sera le nombre total de bulletins réponse reçus par INFOMEDIA au jour du tirage ?

NOM
 PRENOM
 ADRESSE
 CODE POSTAL
 VILLE

RÉPONSE :

REFERENCE 2

REINFORCE 3

RÉPONSE A

© FINTECH 4

Bulletin réponse à retourner à :
INFOMEDIA, CONCOURS ROCKSTAR
BP 12, 66270 LE SOLER

Do you wanna be a... ?

CD-ROM
Jeu
CD-ROM
Capitaine PC

ROCK STAR

Concept GIGAWATT

le premier SOFT OPÉRA

Le jeu est livré avec la cassette audio des 9 musiques originales

Si ça va, ça va bien, ça va

Le t-shirt, le short, le jean, le casque, le casque, le casque

Rock Line * 01 23 12

Are you ready to Rock ?

Donnez votre âme à la musique et vous serez un rockeur !

Donnez votre âme à la musique et vous serez un rockeur !

Donnez votre âme à la musique et vous serez un rockeur !

Donnez votre âme à la musique et vous serez un rockeur !

Donnez votre âme à la musique et vous serez un rockeur !

ROCK STAR™



INFO MEDIA

LES COMPAGNIES FRANÇAISES



TOMAHAWK

BC BG est toujours en cours de développement et devrait sortir aux alentours du mois de mars. C'est l'histoire d'une bande d'adolescents évoluant dans le célèbre quartier de Hollywood. Les trois épreuves proposées sont les suivantes: "Adrenaline Test" où il faut suivre les mouvements d'un danseur sur un rythme de plus en plus entraîné, "Hamburger Car" qui n'est ni plus ni moins qu'une bagarre de hamburgers et frites se déroulant dans un fast-food. Enfin "Stolen letter relating an embroilage d'une villa d'Hollywood. Nous vous en présentons quelques photos. Quant à Géhilins, il devrait arriver quelque temps après.

MICROIDS

Rien de nouveau depuis le mois dernier, si ce n'est la version Amiga d'Angels Rider et de Highway Patrol II sur PC. Blue Angel est toujours en suspend et le logotip de

squash à peine avancé. D'ici le mois prochain, nous devrions pouvoir vous en dire plus, notamment sur les projets de Microdis.

TITUS

A part Fire & Forget II en previews dans ce numéro, rien de nouveau. Mais on ne sait jamais ce que nous réserve l'avenir, qui sait?

SILMARILS

Rendez-vous dans notre dossier spécial Silmarils où tout, absolument tout vous est expliqué en détail!

UBI SOFT

Tout est repoussé pour le mois prochain que se soit pour Unreal ou Rank Xerox. En conséquence rien pour ce mois-ci. En ce qui concerne The Renger, Back to the Goldage et Shade, on vous en dit plus le mois prochain!

LORICEL

Peace Kick Boxing est repoussé pour le mois d'avril vers le mois de mai, juste après la sortie prévue de Super Skweek. On devrait pouvoir vous en montrer plus dans le prochain numéro.

INFOGRAMES

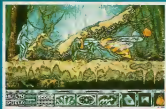
Ce que vous avez vu de Jumping Jack Sen s'annonce très bien. Test dans le prochain numéro. Les Toyottes sont toujours prévues pour fin mars ou début avril. Ensuite survient Teenage Quince II que toute la rédaction attend avec impatience. Entre-temps, on jure après (la date de sortie n'est pas encore définitive) Fatal Gravity devrait faire son apparition. Il s'agit d'un jeu se déroulant entièrement dans un cube en 3D!

DELPHINE

CI. Preview! Ça commence à devenir habituel, non?

LANKHOR

Damned! Malédiction! Nous le tenons presque. Il était au bout de nos doigts. On a fait l'ovale, C'était quasiment fait! Et au bout de compte, on l'a raté!!! Je parle bien sûr de Memphis Blood. Un problème technique d'incroyable extrême ultime dernière minute nous a empêché de le tester dans ce numéro-ci. Mais c'est promis, juré, on le teste le mois prochain. Enfin... pour parer à toute éventualité et conjurer tous les mauvais sorts, la rédaction entière a quand même décidé d'aller brûler un clerge tous les jours que Dieu fait. Nous aurons vraiment tout tenté!



NEW DEAL

Si The Kreeg est toujours en attente, nous sommes en mesure de vous présenter le tout prochain jeu de cette compagnie. Ce programme d'aventure action ne porte pas encore de nom mais, à en juger par la qualité des graphismes (version ST) il s'annonce très bien. Tout ce que l'on sait, c'est qu'il est prévu deux scrollings différents. On vous en reparle dès que possible.

16/32 DIFFUSION

Leur prochain logiciel interfacé pour le West-Phase porte désormais un nom, il s'agit de Ghost-Gunsler. Après ce jeu-ci, un autre programme interfacé West-Phase devrait voir le jour.



LES COMPAGNIES ETRANGERES

ACCOLADE

Jack Nicklaus Golf sera disponible sur ST en février, en même temps que Jack Nicklaus Course 1 pour PC et Blue Angels sur Amiga. En mars, divers produits arrivent sur PC. Il y a Eye Of The Storm, simulation de combats en hélicoptères durant la guerre au Viêt-nam, ainsi que Power Boat, une simulation de courses de hors-bords. Gun Boat, une simulation de combats de bateaux dans les eaux du Viêt-nam ou du Panama. Prévoir aussi l'adaptation de Day Of The Viper, déjà testé sur ST, de



Blue Angels

European Challenge, data disk pour Test Drive 2 et enfin de Jack Nicklaus Architect. Toujours en mars, mais sur ST, nous aurons Blue Angels, Test Drive 2, Power Boat et The Third Courier. Sur Amiga, ce seront Hardball 2, Jack Nicklaus International Course, Power Boat, Third Courier et European Challenge qui seront à l'honneur. En avril, nous aurons aussi des programmes ST, avec Muscle Cars, Super Cars, California Challenge, European Challenge et Hardball 2.

Delta

Diamond vertical break
Diamond low break cross
Diamond 3 ball cross
Diamond trap
Delta Laser
Diamond double barrel
Diamond roll
Diamond Floor 16 1/2
Diamond 321 race
Nylon ball
Left column roll
Fish meter break
Fish break
Proverbial Head



ACTIVISION

Hot Rod, l'adaptation du jeu de voitures de chez Sega, est présentée en rubrique previews, ainsi que Warhead et Sonic Boon. La troisième semaine de mars sera riche en surprises, avec Beamer Mission Disk, qui viendra ajouter quelques séquences à Bomber et surtout à l'adaptation de l'excellent Ninja Spirit. Ce que nous en avons vu pour le moment paraît des plus réussis.

ANCO

Player Manager sera disponible sur ST lorsque vous lirez cette rubrique.

DOMARK

En dehors de Klax et Escape From The Planet Of The Robot Monsters, présentés en rubrique previews, les programmeurs mettent une touche finale à Cyberball, qui devrait être disponible pour Amiga et ST lorsque vous lirez ces lignes. En mars, nous aurons le droit au nouveau jeu des auteurs de Driller: Castle Master. Nous avons déjà présenté ce jeu en previews dans notre précédent numéro.

ELECTRONIC ARTS

Début mars, devrait arriver sur PC le nouveau jeu des auteurs de Bard's Tale. Nommé Dragon Wars, le jeu est dans le même genre, mais comporte bien des nouveautés et des améliorations. Avant d'être que nous sommes impatients de l'avoir entre nos mains.



Escape From Hell

Imperium, présenté en previews, sera disponible en mars sur Amiga et ST, puis au début de l'été sur PC.

LIHX Attack Chopper devrait être disponible mi-mars sur PC. Cette simulation de combats vous donne l'occasion de prendre les commandes d'un des quatre hélicoptères proposés. Le jeu propose une vue en 3D impressionnante, 256 couleurs et 12 voix externes! Les missions sont aussi nombreuses que variées, et le jeu s'annonce d'ores et déjà grandiose. A suivre.

En mars, ce sera le tour de Low Blow, une simulation de combats de boxe pas comme les autres, puisque celle-ci tient compte largement des coups illégaux. En fait, le jeu vous encourage même à tricher, puisque la morale est que "le plus tricheur survit". Vous devrez combattre un à un les sept meilleurs boxeurs du moment.

Toujours fin mars, et toujours sur PC, sortira Ski Or Die. Il s'agit d'une compilation de jeux basés sur la neige, certains sérieux (saut acrobatique), d'autres moins (bataille de



Escape From Hell

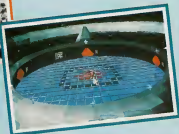


Ski Or Die

boules de neige). Par l'auteur de Skate Or Die, que l'on attend pour Amiga ou ST d'ici quelques mois, le jeu devrait connaître un certain succès auprès des amateurs de jeux à épreuves.



Une nouvelle fois pour PC et fin mars, viendra *Escape From Hell*. Dans ce jeu de rôle, vous devez porter secours à votre petite amie et un copain à vous, qui sont cruellement tombés en enfer. Vous allez donc devoir explorer les lieux, qui sont plutôt vastes, afin de les retrouver. Vous devrez explorer des cités perdues, résoudre bien des énigmes, et affronter diverses personnes comme Genghis Khan, Dante, Hitler, Staline, Mozart, Al Capone, et bien d'autres personnages historiques. Bref, ce jeu de rôles promet d'être bien original.



Une dernière fois fin mars, mais cette fois-ci sur ST, nous aurons la version ST de *Starflight*, testé dans notre précédent numéro sur Amiga et PC.



Low Blow



Enfin, en mai, ce sera le tour, pour PC, du nouveau jeu de l'auteur de *Defender Of The Crown*. Nommé *Emperor Of Rome*, ce jeu mélange habilement aventure et stratégie. Le jeu comprend bien des phases différentes, dont des batailles terrestres ou maritimes, des courses de chars, des combats de gladiateurs, bref, tout ce que l'on trouve dans un "box" peplum. Votre but: devenir l'empereur de Rome!



MAGIC BYTES

Cyber World, ex-Paranoia Complex, sera disponible pour Amiga lorsque vous lirez ces lignes. Une version ST sortira peu après. C'est un jeu d'arcade/aventure dans un monde de fou, dirigé par un ordinateur paranoïaque. Test complet dans notre prochain numéro.



KRISALIS

Nous avons reçu, le dernier jour, Manchester United, mais nous n'avons pas eu le temps de le tester. Cependant, il paraît particulièrement bien, mêlant arcade et gestion d'une équipe de football. Test complet le mois prochain.

ELITE

Ghosts & Goblins sortira durant le mois de mai, sur Amiga et ST. Test complet le mois prochain.



GREMLIN

Impassable

D'ici le mois d'avril, devraient sortir Yeous, Ramrod, Combo Racer et Federation Quest, présents dans notre précédent numéro. Impassable n'était pas présent dans notre dossier du mois dernier, mais il sera tout de même disponible sur Amiga et ST en avril. C'est le nouvel épisode des aventures de Monty, la taupe très connue des ex-poseasque de 8-bits. Après Auf Wiedersehen Monty, voici la taupe super bête de retour, dans une mission consistant à explorer 4 niveaux de grottes, labyrinthes et tunnels pour y affronter bien des ennemis. Flook, quant à lui, sera disponible en juin seulement. Bien des heures de plaisir en perspective!

BEST TIME --:--:--



Combo Racer

BEST TIME --:--:--



MICROPROSE

Et voici les premières photos de Microprose Soccer 2, un produit qui devrait sortir avant le début de la coupe du monde. Pour une fois, la vac est originale, puisque l'on voit le terrain de derrière le joueur, un peu comme dans Space Harrier. D'autre part, il est possible de ne diriger qu'un joueur... Si vous n'avez pas la balle, à vous de vous



placer correctement pour qu'un de vos coéquipiers vous l'envoie. Un scanner permet de repérer les joueurs! Selon Microprose, le jeu est d'un réalisme fabuleux, surtout car les joueurs alliés et adverses jouent intelligemment! A suivre...

MINDSCAPE

A peine Ultima V arrivé sur ST, voilà que l'on parle déjà d'Ultima VI, sur PC, cette fois-ci. Nous n'avons pu résister au plaisir de vous le montrer en preview.

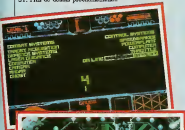
OCEAN

La compagnie a pris bien du retard sur ses dates de sortie. Ainsi, F29 Retaliator est maintenant prévu pour la fin février, alors que Lost Patrol vient d'être repoussé pour avoir des textes trop violents... Nous vous présentons en attendant les débuts de l'adaptation de Shadow Warriors en rubrique previews, et d'ici le mois prochain, nous devrions pouvoir vous montrer Secret Agent, et quelques petites choses sur Nightbreed, basé sur le film du même nom.

SSI

Pools Of Radiance est toujours en retard, et désormais prévu pour mai sur ST, et juin sur Amiga. En attendant, le

Quelques nouvelles importantes... Sierra est en train de recouvrir les jeux fonctionnant selon l'ancien système (avec des graphismes très laids), au nouveau système (avec des graphismes de bonne qualité). D'autre part, la compagnie s'est achetée une machine permettant de déplacer des Compact Discs. Autant dire que l'on pressent facilement l'évolution future des jeux de la compagnie. Finalement, la compagnie aurait décidé de faire le maximum pour traduire les jeux en français, tout de même pour les versions ST. Plus de détails prochainement...



Heavy Metal



US GOLD

Nous vous présentons Crack Down, E-Motion et Knight Of The Crystalline en rubrique previews. Quant à Heavy Metal, cette simulation de combat de tanks sera disponible fin février sur Amiga et ST. Test complet le mois prochain.



PSYGNOSIS

Matrix Murders

Encore et toujours du retard chez Psygnosis. Killing Game Show est maintenant programmé pour une sortie en mars sur Amiga, et Matrix Murders est prévu pour avril, toujours sur Amiga. Les versions ST de ces softs sortiront un peu plus tard. Enfin, ne vous en faites pas, nous vous donnerons les nouvelles dates de sortie de tous les jeux dans le prochain numéro. Nous devrions également pouvoir vous montrer Shadow Of The Beast sur ST, ainsi que Shadow Of The Beast 2 sur Amiga.



VELIZY 2, Carter Commercial, 34 70 5 11
St JULIEN YVELINES Data Commercial, 31 57 9 43
CAGNES/MER, 17 12 40 Marketing, 34 88 55 21

RAINBOW ARTS

X-Out, testé dans un précédent numéro, sera disponible sur Amiga et ST quand vous lirez ces lignes. Également testé, Conqueror sera disponible en mains sur Amiga, PC et ST. A la même date, nous aurons le droit à East Vs West, un jeu d'aventure retraçant le blocus de Berlin, sur Amiga, PC et ST.

Prévu pour avril sur Amiga, PC et ST, Turreloan est un shoot'em'up dans un univers de science-fiction. Vous y jouez le rôle d'un héros qui doit chercher et détruire toutes les formes du mal, à travers 13 niveaux, totalisant plus de 1000 écrans. Les niveaux sont toujours différents graphiquement, et vont d'un univers proche du nôtre à des dimensions parallèles loufoques. Le jeu comprend près de 90 monstres variés, des pièges, des passages secrets et des armes supplémentaires déboulées, que vous pourrez utiliser. Et si vous êtes assez doué, vous arriverez finalement à Mongul, démon du Mal, que vous devrez éliminer au cours d'un combat qui s'annonce déjà épique.



Hayles Book Of Games

SIERRA-ON-LINE

La compagnie américaine a pris bien du retard sur ses portables Amiga et ST... En février, nous aurons Hayles' Book Of Games, compilation de divers jeux de cartes, sur Amiga et PC, ainsi que Sorcerer, un jeu d'arcade/rôle sur PC. Leisure Suit Larry 3 et Hero's Quest n'arriveront qu'en avril sur ST, ainsi que Hayles' Book Of Games. C'est ce mois-là que devraient être disponibles Codename: Iceman et Conquest Of Camelot sur PC!



Codename: Iceman



Codename: Iceman



Conquest Of Camelot



Conquest Of Camelot

premier volet des aventures dans le monde de Dragonance, Champions Of Krynn, testé dans ce numéro sur PC, sera disponible sur Amiga le 30 mars, puis sur ST le 10 avril. War Of The Lance, wargame basé sur le monde de Dragonance, devrait lui voir le jour en mars, mais uniquement sur PC.

SYSTEM 3

Fin mars, sortira enfin Last Ninja 2 sur Amiga et ST. Début mars, ce sera Hammerfest sur Amiga et ST. Ce jeu a déjà été présenté en rubrique preview.

TYNESOFT

Elvira sera disponible le mois prochain, sur Amiga et ST. Jetez-vous sur la preview de ce numéro, si vous n'êtes pas sensible...



Revisitez la bataille d'Angleterre



Remarquez, en jouant seul contre l'ordinateur vous contrôlez implicitement les Anglais. Au début du jeu, vous avez à choisir entre l'option "Historical", avec laquelle vous revisitez la bataille d'Angleterre du début à la fin, ou l'option "Real" vous faisant jouer cette bataille sous par deux. Au sein des options, The Few s'avère très complet et surtout de politique à manipuler. Tout se joue à la suite avec un système d'indices bien approprié au type même de programmation de ce wargame. A tout moment, il est possible d'obtenir diverses statistiques concernant vos troupes et vos adversaires. D'ailleurs, celles concernant le camp adverse sont généralement faussées (jusqu'à dans une proportion de 20%), de manière à celle croisée plus à la fin de l'époque. Au niveau du jeu, sachez que le climat est géré au jour le jour et fait partie intégrante du jeu et de la technique (une attaque est moins probable lors d'un ciel nuageux car plus risquée). L'état des aéroports comme des radars est pris en compte par le programme : au-delà de 5% de dégâts, ils ne sont plus opérationnels. Pour les combats, sachez que ce n'est pas forcément le plus fort qui gagne, d'autres facteurs entrent en ligne de compte.

Lors de la partie commencée, tout les paramètres sont gérés en temps réel, avec une journée correspondant à environ deux heures de jeu. Parviendrez-vous au terme de cet affrontement en victoire ?



**Je ne peux vraiment plus m'en passer :
JE ME FAIS PLAISIR**

Je m'abonne à Génération 4

**1 an : 11 numéros pour le prix de 9 !
En cadeau, Génération 4 vous offre son autocollant (grand format)**

France: 225 francs

Europe: 285 francs

Reste du monde: 325 francs

**2 ans : 22 numéros pour le prix de 19 !
En cadeau, le T-shirt (ou le CD laser des musiques des Voyageurs du Temps)**

+ l'autocollant grand format

+ 5 autocollants petit format

France: 475 francs

Europe: 595 francs

Reste du monde: 675 francs

Je choisis :

1 an ☐ 2 ans ☐

T-shirt ☐ CD laser ☐

France ☐ Europe ☐ Monde ☐

Envoyez votre demande d'abonnement à :
PRESSIMAGE Abonnement GEN 4 210,
Rue du Faubourg, Saint-Martin 75010 PARIS

NOM :

Prénom :

ADRESSE :

VILLE : **CODE :**

Règlement : Pour l'étranger, voir les conditions en page sommaire

☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat

Signature (des parents pour les mineurs)

LES PREVIEWS

SHADOW WARRIORS

OCEAN

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: avril

Dans ce jeu, vous jouez le rôle de Ninjas dont le but est d'exterminer un gang criminel. Scénario classique qui donne lieu à divers combats impressionnants, avec des coups nombreux et variés, et surtout une interaction du personnage sur le décor. Ainsi, bloqué contre un mur, le personnage peut faire un pirouette arrière. Il peut également s'accrocher aux rebords, grimper en haut des colonnes téléphoniques, et j'en passe. Une originalité qui donne tout son intérêt au jeu, en plus du fait de pouvoir jouer à deux en même temps.

Autant le dire tout de suite, ce sont vraiment les effets de Shadow Warrior que nous allons vous présenter ici. Ce très bon jeu d'arcade est en effet loin d'être terminé, mais nous n'avons pu nous empêcher de vous montrer déjà quelques éléments de jeu.

C'est la version Amiga à laquelle nous avons pu jouer, version qui comprend déjà bien des graphismes, et toutes les animations du jeu. Par contre, côté sonoris, c'était un peu triste, puisqu'il n'y en avait qu'un. On ne pouvait



Quelques écrans du second niveau.



jouer que seul, et non pas à deux, comme dans l'arcade et comme il sera possible de le faire dans la version finale. Graphiquement, c'est aussi beau que le jeu d'arcade, mais ce sont surtout les animations qui sont impressionnantes, tant on retrouve toutes celles de l'original. Espérons que le programme continuera dans la direction prise pour ce début de qualité.

THE FEW

NEW-DEAL

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: fin mars

The Few est un wargame qui retrace la bataille d'Angleterre dans son intégralité. Il est possible d'y jouer seul ou à deux, par l'intermédiaire du minitel ou d'un câble stéréo reliant un ST, un Amiga ou un PC. En dernier recours, sachez qu'il est également possible de jouer à deux sur le même ordinateur: si on joue à deux, vous pouvez contrôler indifféremment les Anglais ou les



Les graphismes sont mieux que l'arcade!



AU DELA DE VOS REVES

LA CONSOLE

PC Engine



DISTRIBUTEUR: SOUPENG S.A.R.L.

Disponible dans les FNAC
et les autres points de vente

REVENDEURS: CONTACTEZ LE 89.56.89.45

PC ENGINE ET UNE MARQUE DÉPOSÉE PAR NEC



Génération 4 organisait pour la première fois une grande soirée de remise de prix, pour les meilleurs jeux 16-bits de 1989. Vous fûtes particulièrement nombreux à voter, le total dépassant de peu les 800 ! La soirée réunit, à la Locomotive, l'ensemble des éditeurs français, une majorité des éditeurs étrangers, venus d'Angleterre et des Etats-Unis, mais aussi la presse micro française, quelques lecteurs qui avaient eu la chance de gagner une invitation sur le 3615 Gen4, et bien d'autres personnes venues de secteurs aussi différents que la distribution, le jeu, le cinéma, la radio et j'en oublie...



Les Wimp Brothers (Imageworks)

Ce sont les compagnies anglaises qui s'en tirent le mieux, en récupérant 14 prix, dont un seul dans une catégorie où il n'y avait que des produits étrangers. Comme quoi même s'ils ont été plus lents à faire des produits 16-bits, ils sont rapidement devenus les meilleurs.



Isobelle Weill (MicroEdis), Laurent Weill (LaricEdis)

Viennent ensuite les compagnies américaines, qui prennent 11 prix, dont deux dans des catégories où se trouvaient seuls des jeux anglo-saxons.

Daniel Edlery (Titus)

Traite bien pour les compagies françaises qui récompèrent uniquement 4 prix, dont 3 dans des catégories où il n'y avait qu'eux. Seul B.A.T. réussit à vaincre des produits étrangers. Bravo à lui!

Ce sera donc un peu la déception chez certains Français, qui auront fini par oublier que la soirée récompensait les produits 16-bits. Les Français ne semblent donc pas utiliser les Amiga, PC ou ST, aussi bien que nos voisins anglais ou que nos cousins américains... Maintenant, ils savent ce qu'il leur reste à faire!



Une petite partie de l'équipe de Gen4



Godfrey Guidicelli (Pressimage), Stéphane Lavocat

MEILLEUR JEU D'ACTION ORIGINAL

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Rick Dangerous (Firebird)</i>	48%	30%	39%
<i>Batman (Dorak)</i>	34%	30%	27%
<i>Twins World (Ubi Soft)</i>	18%	24%	21%
<i>Stryx (Psychlope)</i>	8%	13%	11%

Nous n'avions pas pu départager Batman de Rick Dangerous, et ce furent donc les lecteurs qui décidèrent du vainqueur. C'est Rick Dangerous qui s'en sort le mieux, d'une manière tout à fait surprenante, puisqu'il totalise 2 fois plus de votes que Batman!

MEILLEURE ADAPTATION DE JEU D'ARCADE

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Hard Drive (Dorak)</i>	47%	25%	35%
<i>Ninja Warriors (Virgin Games)</i>	23%	26%	26%
<i>Sikowen (Virgin Games)</i>	22%	26%	24%
<i>New Zealand Story (Dorak)</i>	6%	18%	12%

La rédaction avait un faible pour Ninja Warriors, mais les lec-

teurs votaient en nombre pour Hard Drive, lui assurant une victoire aisée. Il est vrai que l'adaptation par Dorak d'Hard Drive est bonne, d'autant plus qu'elle n'était pas facile.



Clare Edgley (Dorak), Yves Guillemot (Ubi Soft)

MEILLEUR SHOOT'EM-UP

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Xenos 2 (Imageforce)</i>	69%	43%	57%
<i>Head Money (Psychlope)</i>	36%	34%	25%
<i>Bad Company (Logotron)</i>	35%	8%	9%
<i>Quantum (Firebird)</i>	3%	15%	8%

Le meilleur score obtenu par les lecteurs. Près de 70% d'entre-eux ont voté pour Xenos 2. La rédaction approuve. Les Brinsap Brothers jalousent! Il va à rajouter sur ce résultat des plus logiques. L'année prochaine, les Brinsap Brothers risquent de faire très mal avec Cadaver et Speedball 2!

MEILLEUR JEU D'ARCADE/AVENTURE

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Il Came From The... (Cinemaware)</i>	54%	46%	40%
<i>Shadow Of The Beast (Psychlope)</i>	45%	9%	21%
<i>Targem (Schwarzb)</i>	14%	24%	19%
<i>Kristal (Addictive)</i>	6%	38%	12%

Les lecteurs avaient un petit faible pour Shadow Of The Beast, mais le fort vote de la rédaction pour Il Came From The Desert permet au programme de Cinemaware de gagner. Ce dernier est tout de même plus intéressant en niveau jeu que Shadow Of The Beast, superbe, mais trop peu jouable.

MEILLEURE SIMULATION SPORTIVE

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Kick Off (Amco)</i>	38%	70%	54%
<i>Great Courts (Ubi Soft)</i>	28%	14%	21%
<i>Adidas Beach-Volley (Dorak)</i>	24%	6%	15%
<i>Tennis Cup (Loréal)</i>	8%	8%	8%

Lecteurs et rédaction sont unanimes sur le cas "Kick Off", même si la rédaction l'est de beaucoup.

Eric Chen (Titas), Dominique Nicolls (Titas)



MEILLEUR JEU DE COURSE

	Lecteurs	Général	Total
Simi Car (Microstyle)	49%	54%	50%
Chase HQ (Ocean)	29%	18%	23%
Hard Drive (Domark)	19%	9%	14%
Voite (Spectrum Holobyte)	8%	18%	13%

Encore un jeu qui fait l'unanimité entre les lecteurs et la rédaction, puisque Simi Car totalise une moyenne de 50%. Autant dire qu'il écrase vraiment ses adversaires. Normal, c'est le seul programme de course à vraiment vous donner les tiens !

MEILLEUR JEU DE COMBAT

	Lecteurs	Général	Total
Badkhen (Electronic Arts)	61%	59%	55%
Champions Of Nothin' (Stratagem)	39%	22%	28%
Wild Street (Titus)	28%	32%	28%
Barbarian 2 (Palace)	18%	4%	11%

Premier résultat étonnant. La rédaction préfère largement Badkhen, mais ne compte pas sur sa victoire, les jeux PC ayant moins de chance de gagner (du par les lecteurs avant un PC, moins nombreux que ceux ayant un Amiga ou un ST). Pourtant, ce fut sans Badkhen que les lecteurs élurent, permettant à ce belkhen jeu d'arts martiaux de vaincre ses adversaires.

MEILLEUR SIMULATEUR DE VOL

	Lecteurs	Général	Total
F29 Brashner (Ocean)	42%	44%	43%
Falcon (Spectrum Holobyte)	37%	21%	29%
Bomber (Activision)	16%	24%	20%
UFO (Soblog)	2%	4%	3%

Encore un résultat étonnant. La rédaction, séduite par F29 Brashner, le met en tête. Le programme n'étant pas sorti, il est très surprenant que les lecteurs votèrent aussi massivement pour lui. Peut-être parce qu'il est le seul ayant des effets dans le magazine ? Quoi qu'il en soit, F29 Brashner est bel et bien le meilleur de sa catégorie.

MEILLEURE SIMULATION

	Lecteurs	Général	Total
M1 Tank Platoon (Microprose)	43%	33%	38%
M4 Sherman (Landsat)	18%	36%	27%
Vice (Spectrum Holobyte)	13%	19%	16%
688 Attack Bn (Electronic Arts)	3%	7%	5%

Thème très récurrent, avec un nouveau jeu PC qui gagne M1 Tank Platoon les de très peu M4 Sherman. Si le jeu de Landsat est plus beau, il est vrai qu'il est plus proche du jeu d'arcade/militaire que de la simulation. La victoire de M1 Tank Platoon est donc logique.

MEILLEURE ADAPTATION

	Lecteurs	Général	Total
Indiana Jones Adventure (Lucasfilm)	47%	37%	42%
Ghostbusters 2 (Activision)	39%	21%	29%
Batman (Ocean)	19%	31%	23%
Indiana Jones Action (Lucasfilm)	3%	7%	5%

Nouvelle contre-performance de Batman, bonne marche de Ghostbusters 2, mais est de marée au niveau des votes pour Indiana Jones Adventure, qui gagne très facilement.

MEILLEUR JEU EN 3D

	Lecteurs	Général	Total
Interphase (Imageworks)	27%	25%	21%
F29 Brashner (Ocean)	18%	19%	18%
Hard Drive (Domark)	23%	15%	18%
Simi Car (Microstyle)	30%	14%	17%
M4 Sherman (Landsat)	13%	15%	14%
Dracken (Infogrames)	8%	10%	9%

Une catégorie où les résultats changent tous les jours.

Finalement, c'est le vote de la rédaction qui fit la différence, permettant ainsi à Interphase de l'emporter, mais les 4 premiers sont très proches les uns des autres.



Paul Caussat (Delphine), Vénusque Gardy (Microprose France), Thomas Omond (Microprose France), Peter Bilieta (Microprose)

MEILLEUR JEU D'AVENTURE FRANÇAIS

	Lecteurs	Général	Total
Voyageurs du Temps (Delphine)	38%	42%	40%
Edi (Eidos)	6%	24%	16%
Quête De L'Or (Infogrames)	4%	22%	14%
Exploits 2 (Infocros)	1%	7%	5%

Meilleur score de tous ces 4 d'Or grâce à un incroyable 38% en vote lecteur, "Les Voyageurs du Temps" pulvérise ses adversaires, surtout du bonne qualité. Il est vrai que le programme de Delphine offre plus les possibilités des machines 16-bits.



Paul Caussat (Delphine), Michael Sportouch (Delphine), Eric Cheln (Delphine), Peter Stern (Palace)

MEILLEUR JEU D'AVENTURE ÉTRANGER

	Lecteurs	Général	Total
Indiana Jones Adventure (Lucasfilm)	72%	40%	59%
Zak McKracken (Lucasfilm)	16%	22%	19%
Witness Mission (Lucasfilm)	8%	14%	11%
Police Quest 2 (Sierra-On-Line)	3%	15%	9%

Le second meilleur score de ces 4 d'Or va à Indiana Jones, avec 72% des votes des lecteurs. Un score mérité, même s'il est éclipsé par le succès du film ! A noter que le second et le troisième sont également des jeux Lucasfilm.

MIEUX JEU D'AVENTURE INTERACTIF

	Lecteurs	Gen4	Total
B.A.T. (Uta Soft)	52%	32%	37%
Heart Of Shadow (Electronic Arts)	22%	36%	24%
Dedkion (Infogrames)	16%	26%	21%
Hero's Quest (Sierra-On-Line)	8%	22%	15%

Les lecteurs font une interelle fois la différence, en votant en nombre pour B.A.T. Remarquons les scores assez denses par la réédition, traduisant l'excellente qualité des quatre romans. La victoire de B.A.T. est donc d'autant plus méritée par son score lecteur remarquable.



L'équipe de B.A.T. (Computer's Dream) et d'Uta Soft

MIEUX JEU DE STRATÉGIE

	Lecteurs	Gen4	Total
Sim City (Infogrames)	39%	41%	41%
Populous (Electronic Arts)	42%	26%	34%
Full Metal Front (Infogrames)	12%	16%	14%
Conflict Europe (PSS)	6%	12%	9%

Lecteurs et rédacteurs s'opposent dans le duel Populous / Sim City. C'est la rédaction qui l'emporte et permet à Sim City de gagner. La stratégie y semble en effet bien plus importante que dans Populous.

MIEUX JEU D'ARCADE/STRATÉGIE

	Lecteurs	Gen4	Total
It Came From The... (Cinemaware)	35%	29%	30%
North & South (Infogrames)	34%	19%	27%
Interphase (Infogrames)	16%	27%	23%
Invasion (Pygmalion)	14%	22%	18%

Bon résultat de North & South d'Infogrames mais sur l'ensemble des votes, c'est It Came From The Desert qui sort vainqueur. Que qu'il en soit, les critiques sont très excellentes.

MIEUX JEU ORIGINAL OU INNOVATEUR

	Lecteurs	Gen4	Total
Populous (Electronic Arts)	41%	33%	37%
Sim City (Infogrames)	32%	16%	24%
Archipelagos (Lagard)	11%	21%	16%
Word Dancers (Rainbird)	15%	7%	11%

Seconde phase du duel Populous / Sim City, avec cette fois-ci une victoire des lecteurs, qui permettent à Populous de gagner ce prix, grandement mérité.



Lesley Mansford (Electronic Arts)

MIEUX GRAPHISME

	Lecteurs	Gen4	Total
Lost Patrol (Orion)	34%	16%	15%
Shadow Of The Beast (Pygmalion)	41%	19%	30%
It Came From The... (Cinemaware)	14%	32%	23%
Nexus 2 (Imageworks)	9%	11%	10%

Orion gagne ce second prix avec un jeu non sorti, ceci sans aucun doute grâce à un fort vote lecteur, qui ont apprécié notre première du meilleur d'indé!

MIEUX SON

	Lecteurs	Gen4	Total
Shadow Of The Beast (Pygmalion)	38%	34%	36%
Voyagers du Temps (Delphine)	28%	22%	25%
B.A.T. (Uta Soft)	15%	25%	20%
Quake de l'Océan Ou... (Infogrames)	6%	18%	12%

Lecteurs et Gen4 s'accrochent sur le meilleur, donnant sans doute la victoire à David Whetzel pour sa fabuleuse composition de Shadow Of The Beast.



Karine Tschering (Gen4), Thierry Bralle (SFMI), Jonathan Ellis (Pygmalion), Ian Hetherington (Pygmalion), Albert Loridon (SFMI), Hélène Charrier (SFMI), Bernard Nageb (SFMI), Michael Sportswich (Delphine), Pete Stone (Palace)

L'ACTUALITE DES JEUX: 3615 GEN4

MEILLEURE ANIMATION

	Lecteurs	Gen4	Total
Shadow Of The Beast (Pygmaux)	45%	31%	39%
Dragon's Lair (Headfirst)	32%	30%	31%
Wild Street (Elex)	19%	20%	15%
Ninja Warriors (Virgin Games)	12%	16%	14%

Encore Shadow Of The Beast, qui l'emporte une nouvelle fois facilement, et toujours de manière méritée.

MEILLEUR PACKAGING

	Lecteurs	Gen4	Total
Indiana Jones Adventure (Lucasfilm)	17%	15%	20%
Shadow Of The Beast (Pygmaux)	15%	24%	25%
Battle Of Britain (Lucasfilm)	10%	24%	24%
Mr Tink Platoon (Mirosoft)	8%	24%	14%

Indiana Jones Adventure gagne sans problème, avec sa boîte solide et belle, sa documentation intéressante en français, et le robot qui omet du professeur Jones.



Gérard Brown (US Gold), Stéphane Lavocat (Gen4)

MEILLEUR JEU ÉTRANGER

	Lecteurs	Gen4	Total
Indiana Jones Adventure (Lucasfilm)	18%	16%	17%
Populous (Electronic Arts)	15%	13%	14%
P29 Betalizer (Ocean)	14%	14%	14%
Xenon 2 (Imageworks)	12%	15%	13%
It Came From The... (Cinemaware)	15%	12%	13%
Hard Drive (Domark)	10%	4%	7%
Bomber (Activision)	6%	8%	7%
Interphase (Imageworks)	1%	11%	6%
Ninja Warriors (Virgin Games)	4%	6%	5%

Une catégorie où les 5 premiers sont très, très proches. Indiana Jones Adventure l'emporte sur les autres de très peu, certainement parce qu'il fut le premier jeu d'aventure arrivé en français qui soit grand public. Une victoire qui montre un virage du public français de l'action vers l'aventure !



MEILLEURE PRÉSENTATION

	Lecteurs	Gen4	Total
Stryx (Principles)	22%	42%	33%
It Came From The... (Cinemaware)	30%	17%	24%
Blood Money (Pygmaux)	34%	12%	23%
Infestation (Pygmaux)	12%	26%	19%

La rédaction a quelque peu bousillé le vote des lecteurs et accordé une très bonne note à Stryx, dont la présentation est véritablement éblouissante. Les lecteurs avaient, eux, en tête pour Blood Money.

MEILLEURE RÉALISATION

	Lecteurs	Gen4	Total
Shadow Of The Beast (Pygmaux)	49%	40%	46%
Dragon's Lair (Headfirst)	36%	32%	34%
Xenon 2 (Imageworks)	22%	18%	20%
Ninja Warriors (Virgin Games)	16%	18%	14%

La catégorie qui a le plus intéressé les lecteurs et la rédaction fut sans aucun doute Shadow Of The Beast, qui arrive largement premier.

MEILLEUR JEU FRANÇAIS

	Lecteurs	Gen4	Total
Voyageurs du Temps (Delphine)	34%	14%	24%
San City (Infogrames)	36%	20%	28%
B.A.T. (Ubi Soft)	14%	14%	14%
Mr Shermans (Lionel)	9%	15%	12%
Great Cosmos (Ubi Soft)	12%	4%	8%
Devilkin (Infogrames)	4%	10%	7%
Tennis Cap (Lionel)	3%	7%	5%
Wild Street (Thao)	3%	3%	5%
Kult (Elex)	1%	9%	4%

Résultat beaucoup moins serré, grâce à un vote massif des lecteurs pour les Voyageurs du Temps, malgré le très bon San City. Comme pour la victoire d'Indiana Jones en tant que meilleur jeu étranger, cela montre le changement de mentalité du public français.

MEILLEURE COMPAGNIE ÉTRANGÈRE

	Lecteurs	Gen4	Total
Ocean	44%	26%	35%
Pygmaux	26%	24%	25%
Mirosoft	15%	23%	19%
Lucasfilm Games	10%	14%	12%
Electronic Arts	6%	12%	9%

Une victoire sans appel d'Ocean, grâce à un fort vote lecteur. Contre-performance de Mirosoft au niveau des votes lecteurs. La compagnie fait peut-être des jeux qui ne sont pas toujours grand public, contrairement à Ocean.



Peter Stone (Palace), Miro Djan (Ocean France)

Doug Glen (Lucasfilm)

MIEILLEURE COMPAGNIE FRANÇAISE

	Lecteurs	Gen4	Total
Delphine Software	55%	35%	27%
Infogramme	38%	32%	25%
Ubi Soft	38%	26%	22%
Titan	17%	10%	14%
Loriciel	10%	8%	9%

Bien sûr, entre la rédaction et les lecteurs, *Gen4* place Infogramme en tête, et les lecteurs Delphine Software. Ce sont eux qui gagnent de deux petits points. Il est vrai que Delphine a plus offert les possibilités des Amiga ou des ST, mais cette victoire s'attribue surtout au succès phénoménal des *Voyageurs du Temps*, comme l'avouerait d'ailleurs Delphine. Ceci conforte l'idée de la compagnie, comme quoi le public français peut très bien accueillir un jeu d'ordinateur!



Michael Spartoche (Delphine), Bruno Borel (Infogramme)

PREX SPÉCIAUX

Chaos Strikes Back (FTL)
Indiana Jones 300 (Electronic Arts)

La rédaction de *Gen4* a décidé de remettre des prix spéciaux à des produits qui sont sortis en 1989, alors qu'on ne les attendait pas, et qui n'ont donc pas connus *Chaos Strikes Back* et *Indiana Jones 300* étaient inévitables, mais ils pourront quand même être nommés l'année prochaine.

Photos: Frank Ladoire

CHAOS STRIKES BACK

Pour avancer dans CSB, il y a beaucoup plus de 1000 messages à lire sur le 3615 GEN4.

Tapez *CSB sur le menu général.

3615 GEN4

SUPER BAISSÉ DE PRIX !!!

FLOOPY

Le Premier Magazine Digital

Un journal entièrement sur disquette pour votre ATARI ST et votre AMIGA

Au sommaire tous les deux mois :

- Editorial
- Trucs et astuces (GFA, C, assembleur)
- Potins
- Solutions de jeux
- Test de logiciels
- Programmes avec sources commentés
- De véritables démos des meilleurs softs
- **VOS RÉALISATIONS**

PARTICIPEZ A FLOOPY

Les jeux, les utilitaires et les dessins publiés seront rémunérés.

NOUVEAU PRIX !!!



LE NUMERO

Et encore moins cher sur abonnement...

TARIFS D'ABONNEMENTS.

Numéros	1	3	6
Floppy ST	49 frs	140 frs	270 frs
Floppy Amiga	49 frs	140 frs	270 frs

Tarif étranger nous consulter

Nom :
 Prénoms :
 Adresse complète :
 Code postal :
 Ville :

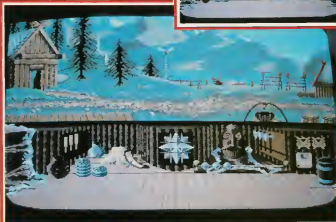
A retourner paiement joint par chèque à :
INFOMEDIA, BP 12, 86270 LE SOLER.
 Tél : 68 34 23 03

LES PREVIEWS



Il s'agit d'un jeu d'aventure que l'on pourrait qualifier d'un nouveau genre. Votre but est tout simplement de mener à bien votre vie de Viking et d'explorer le paradis des Vikings: le Valhalla.

Pour cela, vous allez devoir faire un long voyage dans toutes les régions connues jusqu'alors, ce qui représente un monde immense. Il vous faut donc sélectionner un équipage et construire votre bateau. Attention, la construction de votre navire comme les qualités de vos hommes influenceront sur votre quinz. Lors de votre périple, vous rencontrerez de nombreux personnages (il y en a plus d'un million) et aurez l'occasion de vous mesurer à d'autres navires lors de plusieurs courses. Vous pouvez également choisir d'adopter un navire. Chaque soirée, ou presque, comportera une petite animation et le temps sera certainement géré. A suivre!



LES DEUX PREMIERS JEUX DE CHEZ CRYO

Nous sommes en mesure de vous présenter les tout nouveaux jeux (peu ou pas pour le fin mais-début avéré), au nombre de deux, les programmeurs de chez Cryo (notamment Exos: rappelez-vous L'Arche du Capitain Blood et Kull). C'est tout chose et c'est dans Génération 4, bien sûr!

Le premier d'entre eux reprend le principe du Brain-Baller, sans aucun doute la partie la plus intéressante du logiciel Purple Saturn Day. Je m'explique: le but est de donner vie à une tête d'immortelle, jusqu'alors totalement morte, par l'intermédiaire d'un circuit électrique.

Le jeu se compose de huit niveaux représentant chacun une aile du cerveau: la vision, la fibre... La partie peut se jouer à deux, avec un partenaire ou contre l'ordinateur. L'écran de jeu se divise donc en deux zones, chacune reliée au cerveau par un circuit différent, et le but est de lui faire parvenir de nombreuses petites impulsions électriques déclenchant, à chaque fois, une réaction émotiounesche.



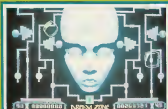
Bête ou réticé...



Le premier niveau



Les expressions du visage...



changent selon l'arrivée des impulsions électriques.



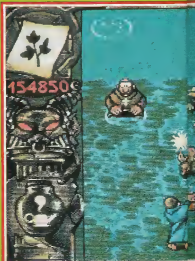
Après le sommeil, le réveil.



Combat contre un géant.

Mais le cheminement de ces charges électriques, dans un tracé plus ou moins tortueux, est soumis à de nombreux facteurs. Premièrement, il s'agit d'entrer dans le circuit par l'intermédiaire de bornes (qui s'ouvrent et se ferment périodiquement) et de l'activer, en passant tout simplement dessus, pour permettre aux charges de circuler librement. Bien évidemment, le jeu n'est pas si simple. Les difficultés sont nombreuses et variées, à commencer par les fusibles placés çà et là sur le réseau. En nombre insuffisant, il existe deux méthodes pour s'en procurer: aller les voler chez votre adversaire, ou bien les fabriquer en envoyant une charge électrique dans le générateur de fusibles. Là encore il faut avoir auparavant "nettoyé" le circuit pour les mêmes raisons évoquées précédemment. Ensuite viennent se greffer là-dessus la présence de virus. Ces derniers s'infiltrent dans le réseau et détruisent les fusibles ou, dans les niveaux supérieurs, referment les portes bloquant par là même la progression des charges électriques. Ils peuvent également détruire les "doubleurs de charges" (composants autorisant la diffusion d'une seule charge sur deux tracés de circuits différents), fermant ainsi l'accès à une partie du circuit. Pour composer encore le jeu, il est possible d'activer les générateurs de virus de votre adversaire, tout simplement en cliquant dessus. Enfin, dernier élément du jeu: le temps. De temps à autres, il est possible d'acquiescer des bonus-temps vous allouant quelques secondes supplémentaires pour terminer un niveau. Cet aspect du jeu prend toute son importance en mode deux joueurs. En effet celui disposant d'un temps supérieur à l'autre peut le gêner, afin de rester seul à l'écran.

L'image





La persécution vous plonge dans l'ambiance.

Les marais sont mal fréquentés.



En bref ce nouveau logiciel, ne portant pas encore de nom définitif, allie à merveille l'arcade et une bonne dose de stratégie, mélange détonnant s'il en est ! Au niveau technique, c'est très réussi, que se soit sur ST, Amiga ou PC. Concernant la version Amiga, elle devrait bénéficier d'un environnement sonore exceptionnel. En effet, la musique sera fonction des impulsions électriques qui arriveront au cerveau, formant ainsi une mélodie aléatoire, mais néanmoins accordée, et ce sans compter la musique de présentation pour laquelle les auteurs nous promettent une surprise. Vivement sa sortie !

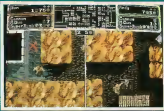


Le magicien, prêt à lancer un sort.



Choix des options.

Le accord logiciel présenté, bien qu'il ne soit pas certain qu'il fasse partie du label Cryo, est d'un genre plus classique. Les non plus, ne porte pas encore de titre définitif. Il s'agit d'un jeu se rapprochant dans son principe d'un Shoot'em up à scrolling vertical. Ici, le vaisseau est remplacé par un personnage (un magicien) et les ennemis par des individus divers. Si le jeu peut paraître classique, il bénéficie néanmoins d'une réalisation exemplaire. Les graphismes sont très fins, très colorés et l'animation est très soignée. Au niveau des options, le principe d'entre elle concerne le jeu à deux joueurs, simultanément sur le même écran. Pour vous défendre, et en plus de votre arme, votre personnage a la possibilité de lancer des sorts très variés (et en nombre très élevé : plus d'une vingtaine), mais de peu, arme tirée dans toutes les directions, attaques empoisonnées, ongles de glace, emprisonnement, création d'une zone marécageuse, possibilité de se multiplier... A suivre !



Le premier joueur va déposer une bombe.

US GOLD

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: avril

Encore une adaptation d'un jeu d'arcade Sega, mais cette fois-ci signé US Gold, et surtout Arc, l'équipe de programmeurs qui étaient déjà la cause de l'excellente conversion de Forgotten Worlds.

Un ignoble méchant, le docteur K, a créé dans l'immense forteresse qu'il habite, une armée de robots biogénétiques qui devraient lui permettre de conquérir la Terre. L'ensemble des nations apprennent son plan diabolique, envoie 2 agents secrets, Andy et Ben, pour mettre fin aux plans du docteur.

Avant d'en arriver là, vous devrez détruire un à un les 16 niveaux qui forment la forteresse. A chaque niveau, vous devez placer 3 bombes aux endroits marqués d'une croix rouge, puis partir rapidement avant l'explosion du niveau. Hélas chaque niveau est envahi d'ennemis en tous genres, de pièges et de passages secrets. Vous devrez donc ne pas hésiter à tirer sur les ennemis, avant qu'ils ne vous abattent. Vous trouverez tout au long de votre quête des armes supplémentaires, parfois bien plus efficaces que vos pistolets d'origine. De toute manière, si jamais vous n'avez plus de munitions, il vous reste toujours quelques super bombes, en nombre très limité, tuant tous les ennemis présents à l'écran. Et puis, si vous n'avez vraiment plus rien, il vous reste vos poings et vos mains pour mettre K.O. vos adversaires.

En plus de présenter un grand nombre de possibilités pour se débarrasser des ennemis, Crack Down présente également l'originalité d'avoir des personnages qui agissent en fonction du décor. Pouvez votre personnage vers un mur, et vous le verrez se plaquer pour éviter les armes.

Ce qu'il y a d'intéressant dans Crack Down, c'est que les ennemis s'agissent logiquement et intelligemment. On se retrouve donc souvent en train de leur tendre un piège, de les attendre au coin d'un mur pour les assommer dès qu'ils passent.

Évidemment, au fur et à mesure que vous progressez, les ennemis sont de plus en plus nombreux, et les nouveaux adversaires sont toujours plus mauvais...

La grosse originalité de Crack Down est de permettre à deux joueurs de jouer simultanément, chacun sur un écran indépendant. Cela veut dire qu'il y a deux écrans de jeu, qui scrollent chacun selon les mouvements du personnage qui s'y trouve. Les joueurs peuvent donc se séparer, pour aller chacun dans une région différente de chaque niveau, histoire d'aller plus vite.

Côté réalisation, l'adaptation de Crack Down est de bonne qualité. Le scrolling n'est pas le plus parfait vu sur ST, mais il passe quand même bien. Côté graphisme, l'adaptation est méconnaissable de l'original... On ne peut donc mieux faire. L'animation des personnages et des spells

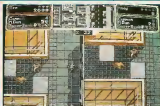
CRACK DOWN



Il ne reste que 2 minutes 10 pour finir ce niveau.



Le premier joueur se colle contre le mur.



Les ennemis sont de mieux en mieux armés.

Côté également de bonne qualité, on est vraiment devant une bonne conversion d'un jeu aussi original que sympa à jouer. Nous n'avons vu que la version ST, et attendons donc avec impatience la venue de la version Amiga pour confirmer les bâtons du groupe Arc.

EAGLE'S RIDER

La Légende du Futur

Nouveau!
TAPEZ
36.15
MICROÏDS

MICROÏDS
EAGLE'S RIDER

36.15
MICROÏDS

les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement

2014... Les Cyborgs ont étendu leur domination sur toute la galaxie. Seul le capitaine Jordan échappé de leurs griffes peut encore sauver les Forces Humaines Unifiées du désastre.

Aux commandes de votre Eagle, vous affronterez les vaisseaux de guerre Cyborgs dans des combats sans merci, vous rencontrerez les créatures des planètes les plus lointaines, elles vous aideront dans la quête qui vous mènera aux confins de l'univers, là où aucun être vivant n'est jamais revenu.

Avec Eagle's Rider, découvrez un univers d'aventures et d'action 3D, et gravez votre nom dans la Légende du Futur!



MICROÏDS

Service Informations
12 Place de l'Eglise
94400 Vitry-sur-Seine
Tél : 16 (4) 46.81.80.00

Ultima The False Prophet



Vous êtes tranquille, chez vous, lorsqu'un orage éclate,



signe de Lord British. Après être passé par une porte...



temporelle, vous vous retrouvez en difficulté!



Vos anciens amis arriveront heureusement à temps.



Des personnages bien plus beaux que dans Ultima VI.



Les sorts ont des effets visuels différents.

ORIGIN

Système: PC

Sortie prévue: avril

Cela fait maintenant 10 ans que la saga d'Ultima est commencée, et, alors que le 5e épisode vient seulement d'arriver sur ST et Amiga, nous sommes déjà en mesure de vous présenter Ultima VI.

Ce nouveau volume est important à bien des égards. Tout d'abord, c'est le premier Ultima entièrement fait sous PC, et exploitant donc les possibilités de cette machine. Le jeu tourne donc en EGA mais surtout en VGA, avec 256 couleurs à l'écran! Côté son, le jeu supporte la quasi-totalité des extensions sonores du PC.

De plus, le jeu en lui-même peut se manoeuvrer désormais entièrement par touches et menus!

Voilà qui représente donc une véritable nouveauté, pour cette saga en constante évolution, et dont ce nouveau perfectionnement ne sera pas des moindres.

ma VI

le Prophète



Avant d'être, c'est l'ennemi, plus beau qu'avant.



Le seigneur de la mort sera l'Ultime VII.

L'histoire reprend, comme d'habitude, par un appel de Lord British et l'apparition d'un portail, qui vous mène jusqu'à Britannia. Là, en entrant dans une roulotte, vous créez votre personnage, en répondant aux questions d'un bohémien, qui concoctera une potion en fonction de vos réponses. Buvez la potion, et vous voilà à nouveau en plein cœur d'une aventure aussi complexe qu'agréable à jouer. Dans Ultima VI, le monde de Britannia est envahi par une nouvelle race de monstres: les gorgonilles. Vous devrez donc non seulement les combattre, mais aussi apprendre tout sur leurs origines et leurs mystères.

Le jeu promet d'être encore plus grand que les deux précédents, avec plus de personnages à rencontrer. Les graphismes ont été largement améliorés, et sont surtout très colorés. Enfin, les effets des sorts sont bien visibles à l'écran, et le jeu est plus facile à jouer, à la souris.

Ultima VI n'est, pour le moment, prévu que pour PC, mais garçons que des versions Amiga et ST devraient sortir dans l'année.

A l'ouest attendez-vous à une aventure fantastique, mais le jeu est aussi une œuvre d'art, avec des paysages et des effets de couleur d'inspiration japonaise.

Pour la création de votre perso, vous retrouverez...



At last thou hast come to fulfill the destiny the gods have decreed for thee, as it is now revealed. Sit before me now, and I shall pour the light of wisdom into the shadows of thy future.

Familiarité bohémienne, dans sa roulotte. Selon vos...



You have in a different time, upon another world's shore, through the wizard's magic, bring you both wisdom and strength, power to you from the realm of the Light Realm.

Après avoir à ses côtés un, elle est, une potion...



As you drink from the flask, you will awaken and a mystical light will appear in the water's face and you will witness the light of the Light Realm.

Un jeu de rôle pour les fans de l'Ultime.

LES PREVIEWS



La petite maison sous l'Oridrid



Faites des échanges pour gagner de l'argent



Un jeu de piau bien étrange

Un jeu de carte psychique



KNIGHTS CRYSTAL

US GOLD

Système: Amiga

Sortie prévue: avril

Dans le cadre des jeux originaux, US Gold fait décidément très fort, tout particulièrement avec ce titre, dont l'auteur s'est autre que celui de Defender Of The Crown. Comme les jeux Castles-Are, il mêle arade, réflexion et stratégie, selon un subtil mélange particulièrement appréciable.

Il y a bien longtemps, un titanique monstre marin, qui pouvait avaler plusieurs bâtiments dans sa gueule, poursvant un océan, lorsqu'il se retrouvait coincé dans un canyon, où il mourait quelque temps après. Quelques milliers d'années après, la mer s'est retirée, et plus rien ne reste du canyon, mais la gigantesque ossature du monstre marin est par contre encore là.

Découverte par des nomades, la carcasse devait rapidement un abris, et une véritable ville se construisit dans le monstre, que les nomades avaient appelée Oridrid. Eux-mêmes, se furent appelés les Oridrid.

Le squelette est si gigantesque que certaines de ses parties n'ont jamais été explorées. Par exemple, le centre, à l'intérieur duquel les sages de la communauté ont construit leur temple, le Tairut, est censé contenir un très grand réseau de grottes.

Plus étrange encore, les cellules du cerveau de l'Oridrid sont devenues, avec le temps, de mystérieux cristaux qui laissent, créent des faucon de lumière, et semblent être à la source d'une magie puissante.

Vous commencez le jeu alors que vous dirigez une com-



Observez le chargement des couleurs avec les saisons!

S OF THE FALLION

munauté, nommée les Androni. Votre rêve est de devenir un membre du conseil d'Ordrid, mais pour cela, vous devez devenir un chevalier du Crystallion, titre que seuls les plus courageux peuvent obtenir.

Dans un premier temps, vous devrez faire des échanges et du marchandage, pour gagner l'argent nécessaire aux nombreux dons pour le Tsimt. Ensuite, vous pourrez commencer l'exploration des grottes du Tsimt, où vous trouverez des cristaux, mais aussi le mort si vous n'êtes pas prudent. Au plus profond des grottes, au troisième niveau, se trouve un œuf. Cet œuf, s'il est correctement utilisé, donnera naissance à un Crystallion, véritable cheval de cristal. C'est votre quête.

Hélas! les grottes sont peuplées de monstres bien dangereux, et même si vous pouvez vous défendre en lançant des boules d'énergie, une armure pourrait vous aider. Trouver une armure magique sera donc votre première quête. Une fois que vous l'aurez trouvée, vous devrez la charger à l'aide de cristaux, au cours d'une cérémonie aussi étrange que grandiose, et où votre réflexion sera mise à l'épreuve.

Vous serez également mis à l'épreuve à chaque fois que vous passerez à un niveau plus profond des grottes du Tsimt, en étant obligé d'affronter les sages à deux jeux de logique: le Deketa et le Bosu.

Très original et bénéficiant d'une réalisation soignée (graphisme étonnant, musique excellente), Knights Of The Crystallion est un jeu qui mélange parfaitement l'arcade, l'aventure et la réflexion. Un grand jeu, qui mérite l'excellente orientation 16-bits que prend actuellement le marché anglais.



À l'entrée des grottes du Tsimt.



Dans les grottes, vous êtes éclairés uniquement...



par votre armure, et les boules de plasma que vous...



saurez. La même pièce, éclairée.



La cérémonie du Prada: digne de 2001!

ELVIRA: LA MAÎTRESSE DES TÉNÉBRAS

HORROR
SOFT

Présents

Après le très bon, mais un peu difficile, Personal Nightmare, Hectorsoft nous dévoile ici son prochain jeu. Encore plus gore que le premier, Elvira s'annonce d'ores et déjà un grand jeu.

Dans ce jeu, vous jouez le rôle d'un petit rigolo, qui a passé une enfance en tant que chasseur de fantômes. Hélas! pour vous, Elvira, descendante d'une sorcière maudite, a déclenché par erreur un mécanisme, qui aboutira sous peu par la réapparition de la sorcière et par l'ouverture d'un passage entre la terre et l'enfer. Elle fait donc appel à vous pour l'aider, mais ne sait pas du tout que vous êtes un charlatan.

Par rapport à Personal Nightmare, Elvira comporte plus d'éléments empruntés aux jeux de rôle, comme la définition de votre personnage selon des caractéristiques.



Vous disposez de quatre coups différents...



pour tuer les monstres lors des combats à l'épée.

TRESSE RES

HORRORSOFT

Système : Amiga / PC / ST
Sortie prévue : mars

Le jeu se joue entièrement à la souris, en cliquant sur diverses icônes.

Lorsque le jeu commence, vous êtes devant l'entrée du château, sur le pont-levis. Bien que recommandé par Elvira, vous n'entrerez pas comme ça dans son château, puisque les gardes, se moquant quelque peu de vous, vous enfermeront dans un cachot. Plus tard, dans la nuit, la porte de votre cellule grince... s'ouvre et laisse apparaître Elvira, venez vous sauver! Après vous avoir guidé jusqu'à ses appartements, elle vous raconte son histoire, et vous demande de l'aider. Vous acceptez, et vous vous retrouvez rapidement seul, dans le château. Vous aurez à combattre des monstres au corps à corps, résoudre des énigmes, et également utiliser la magie. La boîte d'Elvira contient en effet un grimoire vous donnant la liste des sorts utilisables. Côté graphismes, Elvira est particulièrement soignée, même si le gore domine beaucoup. Des animations réelles viennent améliorer le look général de certaines images.

Notons enfin que la musique est compatible CM32 et MT32, ce qui promet, surtout que les auteurs sont des compositeurs de jazz, faisant partie du groupe de Black Sabbath et Robert Plant. Test complet le mois prochain.



L'entrée du château, et déjà des problèmes!



Elvira tient parfois de l'horreur...



voire du Gore!



HIT PARADE Tous Ordinateurs

N° de Me.	TITRE	Ed. Dist.
1	RAINBOW ISLAND Ocas (Juin/Jul. ST Amig.)	NEW
2	BLACK TIGER US G&M (Mars/J. ST Amig.)	NEW
3	FOR ESTABLISHMENT Ocas (ST Amig.)	NEW
4	OPERATION THUNDERBOLT Ocas (Juin/Jul. ST Amig.)	3
5	CHAMP H.Q. Ocas (Juin/Jul. ST Amig.)	3
6	OCEAN REACH VOYAGER Ocas (Juin/Jul. ST Amig.)	6
7	CHIQUE 5 AND CHIKETS US G&M (Juin/Jul. ST Amig.)	5
8	CARAI Ocas (Juin/Jul. ST Amig.)	6
9	JOFF PATROL Ocas (ST Amig.)	NEW
10	LES VOYAGERS DU TEMPS Nelson (Juin/Jul. ST Amig.)	7
11	INDIANNA JONES (Jeu) US G&M (ST Amig.)	2
12	BATMAN & FRODO Ocas (Juin/Jul. ST Amig.)	10
13	LES INCOGNITUDES Ocas (Juin/Jul. ST Amig.)	5
14	THE STRIDER US G&M (Juin/Jul. ST Amig.)	8
15	SHOCKBURN CONSUME IT Ocas (ST Amig.)	NEW

LE TOP 5 DES COMPILATIONS

1	MADNUM 4 - US N°1 Ocas
2	LES VAUQUEURS US G&M
3	DOUBLE ACTION Ocas
4	LES 180° A 200° Ocas
5	LES BARBARES Ocas

Vente par correspondance
93.42.57.12
Depuis PARIS 76.93.42.57.12
MINITEL :
3615 MICROMANIA

MAGASINS MICROMANIA
À PARIS
ET DANS LA RÉGION PARISIENNE

FORUM DES HALLES

5, rue Pavée et 4, Passage de la Roche
Métro : 3
Métro et RER Les Halles
Tel. 42 66 15 75

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, bd Haussmann
Espace Interactif
75008 Paris
Métro Marc Courmont
Tel. 42 62 54 36

LES PREVIEWS CARS



Système: ST
Date de sortie non annoncée

Cars est en quelque sorte le pendant du tout récent, mais déjà célèbre, Rockstar dans le milieu automobile. Sachez d'emblée qu'il est possible de jouer jusqu'à quatre simultanément. Le but est d'ériger une holding industrielle présente dans tous les secteurs de l'automobile. Vous allez devoir créer une gamme couvrant tous les besoins des usagers, mais aussi être présent dans les catégories de pointe, comme les rallyes ou les voitures de course. Vous dirigerez la manœuvre de "A" à "Z": achat des meilleurs ingénieurs (notés dans un ordre décroissant de "a" à "e"), design de la carrosserie, casse en soufflage, choix de la motorisation (les différents types de moteurs s'échelonnent du 4 cylindres



Un des jeux d'arcade, pour les courses.

aux 16 cylindres), définir le meilleur compromis entre la caisse et le moteur... Pour la voiture de course, il vous faut en plus procéder à l'achat d'un pilote. Vous aurez à faire face à tous les problèmes qu'un chef d'entreprise rencontre habituellement: grèves, usure du matériel de production (vous pouvez d'ailleurs choisir d'acheter de nouvelles usines ou d'en rénover certaines), incendie...

Sur le plan marketing et pour une voiture de tourisme, vous devrez élaborer votre campagne de publicité: radio, télé, affiche, pénétration dans un salon... Pour vous aider, vous pouvez même engager un ingénieur marketing. A noter une particularité importante concernant l'essai des voitures, celui-ci se fait lors d'un jeu d'arcade où les concurrents peuvent s'affronter. Il en existe quatre en fonction du type de véhicule: formule 1, rallye, endurance et sport prototype. Dernière chose, le jeu comporte énormément de sons digitaux et 128 couleurs à l'écran.



Les recherches sont en cours.

et mois heureux arrivent durant le développement.





MICROMANIA

**SPECIAL ANNIVERSAIRE
FORUM DES HALLES
DES PROMOTIONS
GÉANTES!!!
pour tous les ordinateurs**

**LES NOUVEAUTÉS
SONT D'ABORD
DANS LES MAGASINS
MICROMANIA!**

**Ne manquez pas
l'événement**

GENIAL

MICROMANIA
au **FORUM DES HALLES**
LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE
spécialisé en logiciels de jeux.
**135 M² DE JEUX pour AMSTRAD,
ATARI ST, AMIGA, SEGA,
PC Compatibles, Thomson...**

FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

PRINTEMPS NAUSSMANN

64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

**RAYON
AGRANDI**

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2

PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34.65.32.91

**LE PLUS GRAND CHOIX DE LOGICIELS
SUR LE SUD-OUEST PARISIEN
+ DE 2500 JEUX EN STOCK**

PRINTEMPS NATION

2125, Cours de Vincennes - 4^e Étage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél. 43.71.12.41

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE

MAGASIN PRINTEMPS
13011 Marseille
Tél. 91.44.00.66

A MARSEILLE

GARANTIE TOTALE 1 AN !

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis 1 an
Si un logiciel ne fonctionne pas
nous l'échangerons **immédiatement**
contre un logiciel **neuf**

ATARI ST. Exemple

Action Fighter	199 F	99 F
Asteroids	185 F	99 F
Balance of Power 1990	249 F	149 F
Bladwyck	245 F	149 F
Cosmic Warrior	245 F	149 F
Darius	199 F	99 F
Day of the Viper	249 F	149 F
Dragon Spirit	199 F	99 F
Dragons of Flame	245 F	149 F
Eye of Horus	249 F	149 F
Hillstar	245 F	149 F
Interphase 3D	249 F	149 F
Kali	245 F	149 F
Necropace Soccer	245 F	149 F
Noonwalker	189 F	99 F
OE Imperium	249 F	149 F
Powerdrib	199 F	99 F
Premier Collection 2	299 F	149 F
Red Storm Rising	249 F	149 F
Starland	199 F	99 F
Tiger Road	199 F	95 F
Etc.		

AMIGA. Exemple

BattleTech	249 F	149 F
Bladwyck	245 F	149 F
Capone (phaser)	199 F	99 F
Cosmic Warrior	199 F	99 F
Day of the Viper	249 F	149 F
Dragon's of Flame	249 F	149 F
Fighting Soccer	249 F	99 F
Hillstar	249 F	149 F
Horde Racing	249 F	149 F
Kool the Thief	249 F	149 F
Noonwalker	199 F	99 F
Mystery of the Mummy	249 F	149 F
POW (phaser)	199 F	99 F
Quartz	249 F	99 F
Quasman 2	245 F	99 F
Sports Quest 3	199 F	149 F
Star Blaze	199 F	99 F
Etc.		

AMSTRAD CASSETTE/DISQUETTE

Exemple :

3 D Pool	99/129 F	59/99 F
Barbarian 2	99/119 F	59/99 F
Forgotten Worlds	99/129 F	59/99 F
Galaxy Force	99/129 F	55/99 F
Heat Wave	99/129 F	59/99 F
La Campi Ocean	99/129 F	55/99 F
Master Walker	99/129 F	59/99 F
Powerdrib	99/129 F	59/99 F
Run the Gauntlet	99/129 F	59/99 F
The Eliminator	99/129 F	59/99 F
Etc.		

PC COMPATIBLES

Exemple :

APB	249 F	149 F
Bar Games	249 F	149 F
Carrier Command	249 F	149 F
Dragons of Flame	249 F	149 F
Gold Of the Amazon	249 F	149 F
Kool the Thief	249 F	149 F
La Félicie Maye	249 F	149 F
Noonwalker	199 F	99 F
NeuroMaster	249 F	149 F
OE Imperium	249 F	149 F
OverConspiracy	249 F	149 F
Ooze	249 F	149 F
Starfighter 2	249 F	149 F
Etc.		

Ces logiciels sont disponibles dans les magasins
MICROMANIA et en vente par correspondance.
(Dans la limite des stocks disponibles)

LES PREVIEWS EXPLORA III

Système: Amiga / ST
Sortie prévue fin mars

La saga continue ! Ne désespérez plus, le troisième volet de la série des Explora est pour bientôt et s'annonce fabuleux. Rendez-vous compte, le jeu compte déjà près de 300 essais représentant une vue extérieure, 40 en vue intérieure, plus de nombreux autres concernant le métro, les égouts, le bus... Nous vous en proposons quelques-uns (après maintes péripéties), juste pour vous donner une idée du résultat final.

Sachez également, que pratiquement chaque tableau comporte une animation. L'histoire débute un beau matin, dans une ville imaginaire, alors que notre héros (c'est-à-dire vous), écrivain de son état, ne se doute pas du sort de ce qui va lui arriver. Il ne dispose plus que de trois mois pour terminer son prochain roman, et n'a aucune idée pour le faire.



C'est à cet instant que débute l'aventure. Il va malgré lui être le sauveur de la Terre en la débarrassant d'une sorte maléfique (sorte de serpent), dont les fidèles ont reçu, lors d'une manifestation initiatique, le pouvoir de se transformer en serpent au venin mortel. Leur unique but est de s'emparer de la Terre entière. Au niveau de l'intrigue, c'est compliqué et plein d'humour ! Ne soyez pas surpris de rencontrer les héros d'Explora I et II.

Pour jouer rien de plus simple, tout est géré à la souris par l'intermédiaire de trois scènes : regarder, prendre et utiliser.



Au niveau de l'inventaire, il apparaît automatiquement dès que l'on clique l'icône utiliser, et recroisli ne s'agit automatiquement de quel type d'objet il s'agit. Comme vous pouvez le constater, les programmeurs ont avant tout joué la carte de la simplification. Dernière précision, le jeu comporte également beaucoup de bruitages et musiques. Vous n'avez plus qu'à prendre votre mal en patience.





LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA DES PROMOTIONS GÉANTES !

MICROMANIA

51'S - 06-20 CHATEAUNEUF - TEL 93.42 7 12

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

NOBEL ATTENTION BITE	249F
AAA TURBO CUP-SHIFT RACER	
SWACK 1	
DEEPFISHAN DEEPFISH	249F
TEEN AGE QUEEN-DELAIR 2M	
ACTRION SURVIVE-BOBO	
PC HIT N° 3	239F
GRAND BERT-BOY SCOR	
WOLFWOOD-WOLFWALL	

NOUVEAUTES

(à paraître)

A NE PAS MANQUER

BATMAN CAPED CRIMINAL	199F
BLADE WARRIOR	249F
DEAD RIFIN	249F
ENIGME ELDER	249F
PUCE MATH PLANGY	249F
LES VOYAGES EN DÉS-TOURS	
LA MÈNÉE	249F
MI TANK INTERDINGSOFT	249F
PINK ALL PLANGY	249F
VOLADIER	249F

AUTRES NOUVEAUTES

BUTTER-BO-BREATH	249F
C MOORE PHISHAN	199F
COLORA CHES X	249F
C THERMALL	249F
DRAGON SLASH	249F
DRAGON MASTER	249F
EFF OF EIK-A-TORH	249F
ROCKON	249F
ROCKMAN PATRICK 2	249F
WILLSTAR	249F
ROUND OF SHADOW	249F
INFERNALE ID	249F
SHULAN	249F
ETH ATTAK CHOPPER	249F
LOOPS OF BURN-MIN	249F
LOVE BLOW	249F
MADON PLATINUM	249F
PARADISE 90	249F
PRINCE	249F
PLAYER MANAGER	249F
PUFFERBOMB	249F
ROY WAGON	249F
SPACE BUREAU	249F
STARTRECK V	249F
44 TIMATE GOLF	249F
WILD DREAMS	249F
WOLF PACK	249F
WILD STRIDES	249F

ACCESSOIRES

MANETTE ALON	199F
MANETTE BORDA	
4-CARTE	249F
16 DISQ 314 OF 50	99F

HIT PARADE

AFTERBURNER	249F
BLOOD MONEY	249F
BOMBERS	249F
BIDRON	249F
DO TRUE DRAGON 2	249F
4 NORTH FUTURE 2	249F
WAND DRIVEN	249F
INDIANA JONES	249F
THE LANT CRUISE (L'AVANTURE)	
INCANA JONES	199F
THE LAST CRUSADE (L'ARCADE)	
INDA 100	249F
MI TANK PLATON	249F
PIRE CARDS	249F
PURPOSE DATA DEAC	99F
STAMPLOT 3	249F
STUNT CAR	249F
VENUS 2	249F

WINDY WINDY 3	249F
WINDY WINDY 2	249F
WINDY WINDY 1	249F
WINDY WINDY 0	249F
WINDY WINDY -1	249F
WINDY WINDY -2	249F
WINDY WINDY -3	249F
WINDY WINDY -4	249F
WINDY WINDY -5	249F
WINDY WINDY -6	249F
WINDY WINDY -7	249F
WINDY WINDY -8	249F
WINDY WINDY -9	249F
WINDY WINDY -10	249F
WINDY WINDY -11	249F
WINDY WINDY -12	249F
WINDY WINDY -13	249F
WINDY WINDY -14	249F
WINDY WINDY -15	249F
WINDY WINDY -16	249F
WINDY WINDY -17	249F
WINDY WINDY -18	249F
WINDY WINDY -19	249F
WINDY WINDY -20	249F

MAGNUM 4 - LES N°1 209F

COMPARATION NAUZE	
HATUP BURSA	
DOUBLE DRAGON	
DOUBLE DRAGON 2	
DOUBLE DRAGON 3	
DOUBLE DRAGON 4	
DOUBLE DRAGON 5	
DOUBLE DRAGON 6	
DOUBLE DRAGON 7	
DOUBLE DRAGON 8	
DOUBLE DRAGON 9	
DOUBLE DRAGON 10	
DOUBLE DRAGON 11	
DOUBLE DRAGON 12	
DOUBLE DRAGON 13	
DOUBLE DRAGON 14	
DOUBLE DRAGON 15	
DOUBLE DRAGON 16	
DOUBLE DRAGON 17	
DOUBLE DRAGON 18	
DOUBLE DRAGON 19	
DOUBLE DRAGON 20	

LES VAINQUEURS 209F

FORGOTTEN WORLDS	
HUNTERSLADE	
WOLF BLIND	
BLAST DUEL	
BLAST DUEL 2	
BLAST DUEL 3	
BLAST DUEL 4	
BLAST DUEL 5	
BLAST DUEL 6	
BLAST DUEL 7	
BLAST DUEL 8	
BLAST DUEL 9	
BLAST DUEL 10	
BLAST DUEL 11	
BLAST DUEL 12	
BLAST DUEL 13	
BLAST DUEL 14	
BLAST DUEL 15	
BLAST DUEL 16	
BLAST DUEL 17	
BLAST DUEL 18	
BLAST DUEL 19	
BLAST DUEL 20	

LES OEN D'OR 209F

DOUBLED WORLDS	
HUNTERSLADE	
WOLF BLIND	
BLAST DUEL	
BLAST DUEL 2	
BLAST DUEL 3	
BLAST DUEL 4	
BLAST DUEL 5	
BLAST DUEL 6	
BLAST DUEL 7	
BLAST DUEL 8	
BLAST DUEL 9	
BLAST DUEL 10	
BLAST DUEL 11	
BLAST DUEL 12	
BLAST DUEL 13	
BLAST DUEL 14	
BLAST DUEL 15	
BLAST DUEL 16	
BLAST DUEL 17	
BLAST DUEL 18	
BLAST DUEL 19	
BLAST DUEL 20	

NOUVEAUTES

(à paraître)

A NE PAS MANQUER	
BLADE WARRIOR	249F
BLOODMAN	249F
DEAD RIFIN	249F
ENIGME ELDER	249F
PUCE MATH PLANGY	249F
LES VOYAGES EN DÉS-TOURS	
LA MÈNÉE	249F
MI TANK INTERDINGSOFT	249F
PINK ALL PLANGY	249F
VOLADIER	249F

AUTRES NOUVEAUTES

WINDY WINDY 3	249F
WINDY WINDY 2	249F
WINDY WINDY 1	249F
WINDY WINDY 0	249F
WINDY WINDY -1	249F
WINDY WINDY -2	249F
WINDY WINDY -3	249F
WINDY WINDY -4	249F
WINDY WINDY -5	249F
WINDY WINDY -6	249F
WINDY WINDY -7	249F
WINDY WINDY -8	249F
WINDY WINDY -9	249F
WINDY WINDY -10	249F
WINDY WINDY -11	249F
WINDY WINDY -12	249F
WINDY WINDY -13	249F
WINDY WINDY -14	249F
WINDY WINDY -15	249F
WINDY WINDY -16	249F
WINDY WINDY -17	249F
WINDY WINDY -18	249F
WINDY WINDY -19	249F
WINDY WINDY -20	249F

PROMOTIONS MICROMANIA

Exemple :

PC COMPATIBLES

APS	249F	149F
Bar Games	249F	149F
Carner Command	249F	149F
Dragon of Florence	249F	149F
Golf Of the Americas	249F	149F
Keef the Thief	249F	149F
La Félche Maya	249F	149F
Macrowalker	199F	99F
Neuroscience	249F	149F
Etc...		

AMIGA

Almond	249F	149F
Barktech	249F	149F
Bloodwep	249F	149F
Copase (phaser)	199F	99F
Cosmic Warrior	199F	99F
Day of the Viper	249F	149F
Dragon's of Florence	249F	149F
Fighting Soccer	249F	99F
Hilster	249F	149F
Horse Racing	249F	149F

HIT PARADE

CVARAL	249F
CHASSEUR	249F
DOBLE DRAGON 2	199F
FBI	249F
440ULES IN GHOSTS	249F
INDIANA JONES	249F
LAST CRUSADE (L'AVANTURE)	
LES VOYAGES EN DÉS-TOURS	
LA MÈNÉE	249F
MI TANK INTERDINGSOFT	249F
PINK ALL PLANGY	249F
VOLADIER	249F

WINDY WINDY 3	249F
WINDY WINDY 2	249F
WINDY WINDY 1	249F
WINDY WINDY 0	249F
WINDY WINDY -1	249F
WINDY WINDY -2	249F
WINDY WINDY -3	249F
WINDY WINDY -4	249F
WINDY WINDY -5	249F
WINDY WINDY -6	249F
WINDY WINDY -7	249F
WINDY WINDY -8	249F
WINDY WINDY -9	249F
WINDY WINDY -10	249F
WINDY WINDY -11	249F
WINDY WINDY -12	249F
WINDY WINDY -13	249F
WINDY WINDY -14	249F
WINDY WINDY -15	249F
WINDY WINDY -16	249F
WINDY WINDY -17	249F
WINDY WINDY -18	249F
WINDY WINDY -19	249F
WINDY WINDY -20	249F

(Dans la limite des stocks disponibles)

Keef the Thief	249F	149F
Macrowalker	199F	99F
Mystery of the		
Mystery		
Mystery	249F	149F
POW (phaser)	199F	99F
Quartz	249F	99F
Quartz 2	249F	99F
Space Quest 3	249F	149F
Ster Blast	199F	99F
Etc...		

HOT ROD

ACTIVISION

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: début mars

Cette adaptation du jeu d'arcade de chez Sega sera disponible peu après la sortie de ce magazine. Programmé par l'auteur de Gauntlet 2, le jeu permet jusqu'à quatre joueurs simultanés, à l'aide d'une interface joystick se branchant sur le port imprimante.

Hot Rod, c'est un peu comme Supercar vu en gros plan. Pour simplifier l'adaptation, les versions Amiga et ST de ce jeu ne scrollent plus que verticalement, alors que le jeu d'arcade scrollait dans tous les sens. Quoi qu'il en soit, jouer à plusieurs est toujours aussi drôle. Il faut essayer d'arriver le premier, d'éviter les obstacles, de ramasser les bonus, et surtout de rester dans la course. Après chaque parcours, vous pouvez, si vous avez assez d'argent, équiper votre voiture de divers gadgets la rendant plus puissante. Si les graphismes de Hot Rod ne sont pas extrêmement beaux, le jeu est très sympa à jouer, surtout à plusieurs.

SONIC BOOM

ACTIVISION

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mars

Sonic Boom est l'adaptation du jeu d'arcade Sega du même nom. Ce shoot'em'up est vieux de quelques années, et il est donc rare de le trouver encore dans les salles d'arcade.

Votre but est d'éliminer un groupe de fanatiques, qui se sont emparés des principales bases militaires du monde. Afin d'accomplir votre mission, en vous a mis aux commandes du Sonic Boom, le chasseur à réaction le plus puissant du monde. A chaque niveau, vous devez collecter des parachutes pour augmenter votre énergie. De temps en temps, de plus petits avions viendront vous rejoindre, de manière à augmenter votre puissance de feu, ce qui n'est pas négligeable lorsque l'on voit les énormes engins à détruire en fin de niveau. Ce shoot'em'up à scrolling vertical possède 6 niveaux, comprenant des décors et ennemis différents, et permettant à deux joueurs de participer en même temps!



E-MOTION

US GOLD

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: avril

US Gold donne désormais dans des produits très originaux. En dehors de *Knights Of The Crystalion*, également présenté en preview, voici *E-Motion*, un nouveau type de jeu se déroulant dans le monde bien étrange des atomes, des particules et des molécules.

Le but du jeu est d'aller le plus loin possible. Pour cela, il faut à chaque niveau éliminer toutes les molécules de couleur, en connaissant les règles suivantes: deux molécules d'une même couleur qui se rencontrent s'éliminent, alors que deux molécules de couleurs différentes s'entrechoquent en donnant naissance à un atome d'une troisième couleur.

Vous dirigez une sorte de vaisseau, tournant sur lui-même et capable d'avancer dans la direction qu'il vise. Vous pouvez donc pousser les molécules de manière à les faire se rencontrer.

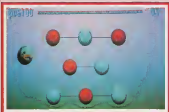
Lorsqu'un atome apparaît, vous n'avez que quelques secondes pour le rattraper, histoire de regagner de l'énergie. Passé un court délai, il revient à son tour une molécule, qu'il va falloir maintenant détruire pour passer au niveau suivant. Ah oui! J'oublie oublier de dire que le temps est limité, car si la molécule n'est pas rapidement détruite, elle explose en absorbant l'énergie de votre vaisseau!

Ce qui est fou, c'est que tout ce complice très rapidement. Hélas, certaines particules sont attachées entre elles par un ou plusieurs élastiques. Dès lors, toucher une particule provoque une réaction en chaîne dans les mouvements, réaction qu'il faudra tenter de contrôler un maximum.

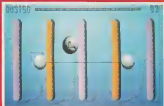
Si le système est très simple à expliquer, il est difficile à comprendre, surtout en voyant les photos.

Histoire d'en terminer avec le jeu, tentons qu'il est possible d'y participer à deux simultanément.

Graphiquement réussi, avec des atomes tracés à l'origine en ray-tracing sur Archimedes, de fabuleux dégradés de couleurs sur Amiga et ST, et un environnement sonore aussi surprenant que le jeu, *E-Motion* est des plus originaux, et des plus réussis. L'animation des atomes et le rythme des interactions entre eux font en plus de ce soit un plaisir visuel. Bref, un vrai jeu 16-bits, comme on aime-rait en voir plus souvent!



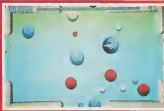
Des molécules reliées par des élastiques viennent compliquer le tout!



Les obstacles sont plutôt gênants.



Jouer à deux est un véritable régal.



On peut passer d'un côté à un autre de l'écran.



Un moment de panique, un faux mouvement, et les atomes envahissent l'écran.

IMPERIUM

ELECTRONIC ARTS

Système: Amiga / PC / ST

Sortie prévue: mars

Imperium est un jeu de stratégie qui s'il a l'air assez austère, à l'avantage de pouvoir être joué par tous. C'est en tout cas la volonté des auteurs d'Imperium.

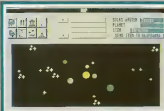
Le jeu commence en 2030, époque à laquelle la Terre n'est qu'une petite partie de l'Empire Interplanétaire. Vous dirigerez d'ailleurs la Terre, et votre but va consister à défendre votre empire à travers l'univers. Si vous jouez particulièrement bien, vous pourrez peut-être même devenir le dirigeant de l'univers. Tout ça, non?

Oui, mais pour en arriver là, il vous faudra maîtriser les mois éléments importants du jeu: l'économie, la stratégie et la politique! Bien sûr, si vous n'êtes pas très doué, vous pourrez toujours demander à des assistants de s'occuper de certains secteurs à votre place, mais comme dit le dicton, on n'est jamais si bien servi que par soi-même!

Ce jeu de stratégie est particulièrement complet, puisqu'il simule bien des événements et le développement de l'humanité sur près de 100 ans! Il n'est pas compliqué à jouer, mais étant très peu graphique, il risque tout de même de rebuter les non-initiés. En effet, Imperium se joue le plus part du temps sur des fenêtres de textes, en cliquant sur différents icônes. Le visage de vos conseillers et la carte

en 3D de la galaxie seront les seuls graphismes que vous pourrez trouver, en dehors de la représentation des planètes et des pages d'intro et de fin.

Voilà qui paraît bien triste pour un jeu aussi grand qu'Imperium, mais une chose est sûre: il plaira aux amateurs de stratégie, et aux régales en manque de pouvoir.



La carte de la galaxie.



Fiche d'état de la Terre.



Vous choisissez un assistant.



Les événements tournent mal.



Apocalypse sur la Terre. C'est la fin.

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
 COMPUTER PRODUCT

ACTION, STRATÉGIE, AVENTURE



**CHAMPIONS
 OF KRYNN**

Disponible
 sur PC,
 Amiga, C 64



CHAMPIONS OF KRYNN, premier jeu de rôle du monde légendaire de Krynn. Suite de POOL OF RADIANCE et de CURSE OF THE AZURE BONDS. La guerre de la Lance est finie mais le mal est un mauvais perdant. Il veille sans cesse et s'apprête à tout essayer pour reprendre le pouvoir. Son but : rien moins que reconsidérer Takhisis comme la Reine du Royaume de Krynn.



Disponible
 sur ST, PC,
 Amiga, C 64



Disponible
 sur ST, PC,
 Amiga

DRAGONS OF FLAME, suite de DRAGONS OF THE LANCE. Au cours de 12 mois, 16 jeux d'opérations militaires et stratégiques ont été joués dans le monde. Les Commandes ont été la cause d'un accident de navire. Les habitants de la zone locale ont été tués. A vous l'honneur de leur faire la guerre et de les reconstruire.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS: ADAMS
 DRAGONLANCE est de TSR, Inc. en collaboration avec
 TSR, Inc. Lancer Games, Inc. 13540 Woodland Avenue
 San Diego, Californie, Inc. 92121-1800. CA 0218
 © 1991 TSR, Inc. 2. TSR DragonLance est une
 marque déposée.



**OFFRE SPECIALE SUR ST
 SERIE LIMITEE
 2 JEUX POUR LE PRIX D'UN
 PARMI HILLSTAR ET DRAGONS OF FLAME**

Distribué par
UBI SOFT
 1, rue Felix Eboué
 94000 CRETEIL

SECRET DEFENSE: OPÉRATION STEALTH

DELPHINE CINÉMATIQUE

Système: Amiga / PC / ST

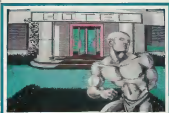
Sortie prévue: fin mars / début avril

Tout a commencé lorsque le Général Manigua, dirigeant tout à fait sympathique de Santa Paragua, devint soudain un tyran impitoyable. Le pays passa rapidement d'une démocratie à une dictature, sans que personne ne comprenne réellement ce qui s'était passé.

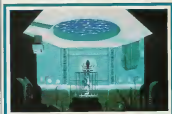
Quelque temps après, le gouvernement américain aide la rébellion en lui fournissant des armes et des vivres. C'est alors que l'avion ultrasecret des Etats-Unis, le Stealth, est dérobé à l'US Air Force. Cet avion est le nec plus ultra des engins d'interception, et il ne faut surtout pas qu'une main étrangère s'en empare. Tout semble indiquer que le Santa Paragua est derrière tout cela, et donc les Russes! Histoire de mener plus loin l'enquête, la CIA décide d'envoyer son meilleur agent, John Glames, sur les lieux.



Votre indispensable valisette de voyage...



L'entrée de votre hôtel



Un moment difficile à passer

Le jeu commence après une impressionnante introduction, résumant la situation au moment où vous arrivez à l'aéroport, votre malicieux bourre de gadgets en tous genres. Votre premier problème consistera à passer la douane, violemment violente anti-américaine! Plus tard, vous rejoindrez votre hôtel, découvrirez la vérité sur le colonel Manigua, arriverez jusqu'à la base secrète d'une organisation terroriste internationale, plongerez dans l'océan, combattrez un requin, échapperez à de terribles piranhas, pourrerez un capon en sautoir des niers, et l'en passe...

Votre enquête vous mène en bien des lieux différents, et vous devrez utiliser toute votre intelligence, vos gadgets et vos réflexes, pour venir à bout d'Opération Stealth. Divers jeux d'arcade sont prévus pour venir déstabiliser le joueur, dont la course-poursuite en scooter des neiges, qui sera vue en 3D, comme dans *Afterburner*!

Avec son scénario digne des meilleurs James Bond, des graphismes à vous couper le souffle (d'un style BD très prononcé), et de l'humour à tout va, nous espérons que Secret Defense sera encore meilleur que les *Voyageurs du Temps*. Le système de jeu, bien amélioré par rapport à ce dernier, devrait le permettre d'autant plus.

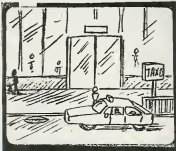
Opération Stealth devrait être testé dans notre prochain numéro, et disponible fin mars.



Bienvenue à Santa Paragua...



En voilà un qui ne parlera plus d'ici tôt



Le taxi permet de voyager d'un lieu à un autre



Les petits objets sont désormais affichés en gros plan

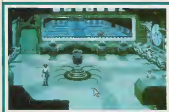
LES PREVIEWS



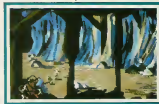
Un réseau de banditisme international



Mais où est donc passée votre valise?



La suite du Spyder!



Accueil chaleureux lors du passage à la douane



Dans des grottes...

KLAXX

DOMARK

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: début avril

Et voici une première mondiale, signée Domark. C'est en effet la première fois qu'un jeu d'arcade et son adaptation micro seront disponibles au même moment sur le marché. Klax est un jeu basé sur un concept très simple, mais particulièrement prenant, un peu dans le genre de Tetris.

Des tuiles colorées arrivent du fond de l'écran vers votre raquette. Vous devez les attrapper puis les renverser dans les colonnes en dessous. Le but est de les déposer, de manière à former des lignes de trois tuiles de même couleur, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Dès que ceci arrive, les trois tuiles en question disparaissent, et le jeu continue.

Si le jeu est particulièrement simple au début, tout se complique rapidement, lorsque les tuiles arrivent de plus en plus vite, et qu'elles sont de nombreuses couleurs différentes.

Vous avez toutefois la possibilité de relancer les tuiles étant sur votre raquette au fond de l'écran, ce qui se fait que souvent l'échec... Mélangé de casse-brique et de Tetris, Klax risque d'avoir un succès fou, surtout que la conversion est bien réussie.



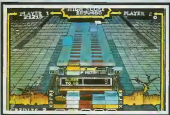
Le jeu se complique en fonction des couleurs



Le second joueur peut commencer quand il veut



Ici, un Klax bleu en diagonale



Exemple d'un Klax blanc en hauteur



La version ST du même jeu

Il est possible de jouer à deux en même temps

LES PREVIEWS WARHEAD

ACTIVISION

Système: Amiga / ST
Sortie prévue: fin février

Warhead se déroule au 21^e siècle, après que la Terre ait été attaquée par une hôte d'extraterrestres insectoïdes. Ces derniers ont tué des millions d'humains et détruit tous les pays.

Vous faites partie des survivants qui ont réussi à vaincre la résistance, et vous allez voler le Eve-57 pour envahir. Ce vaisseau spatial, transporteur d'armes, a la capacité de voyager plus vite que la lumière.

Le jeu est un mélange d'aventure et de simulation de vol, le tout étant représenté entièrement en 3D. Le jeu est composé de 30 missions, chacune étant plus dure que la précédente.

Chaque mission vous oblige le plus souvent à quitter la station spatiale, à voyager jusqu'à un endroit précis, puis à détruire les ennemis qui s'y trouvent.

Au cours des missions, la troupe du commandant de Warhead se débrouille peu à peu.

Cette réalisation, le jeu est superbe, avec une phase de particulièrement impressionnante, où les objets sont complexes et bien animés. Les amorceurs de guerre apprennent les missiles guidés que l'on voit partir lentement, freinant pour viser leur cible puis lancer.

Le jeu permet bien des possibilités. Par exemple, vous pouvez éteindre les incendies au feu de l'ennemi. Dans l'un des scénarios, cela vous permet de l'apprendre le lieu où se trouvent les extraterrestres.

Bref, Warhead semble bien être un jeu ayant tout pour plaire. Nous devrions le tester dans le prochain numéro.

Présentation: les vaisseaux et intrus

TECH-SHEET

DESCRIPTION

AMORCEUR MISSILE
BOULE MISSILE
RAY LASER

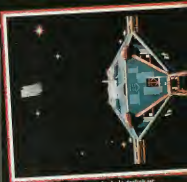


NAVIG-MARKER

NAVIG-MARKER

NAVIG-MARKER

NAVIG-MARKER



Un aéronef dans la station de la technologie



Diagramme du vaisseau

Un aéronef dans la station de la technologie





Carte de la galaxie



Une des 40 missions Dans l'espace, il faut se repérer rapidement



**CHOUETTE
INFORMATIQUE**
Boîte Postale 42
67340 INGWILLER
Tél.: 88 895 241
Fax: 88 895 210

**Bonnes fêtes de Pâques...
Minimax - GigaMAX**
Les Cartes Microdinas

AMIGA 500 REF.0002
Minimax Type 0 peuplée de 512 K
extensible à 2MO avec horloge
1199 FFRS

AMIGA 500 REF.0010
Minimax PLUS 2MO peuplée de
2MO, avec horloge (permet l'emploi du HD
AGNUS et de la RAD)-ROM 1.5 octetiers
3049 FFRS

AMIGA 500 REF.0400
Minimax PLUS 1 MO+ BIG
AGNUS et Kickstart 1.3-Vous
disposez de 1 MO de chip RAM
2599 FFRS

AMIGA 2000 REF.0103
GigaMAX 2MO 2MO extensible à 8 MO
par palier de 512 KO jusqu'à 6MO. La haute
architecte de GigaMAX à petit prix...
3640 FFRS

AMIGA 2000 REF.0101
GigaMAX 1 MO Oui vous avez bien lu!
2MO... extensible à 8 MO par palier de
512 KO jusqu'à 6 MO... Pour le prix de ...
2832 FFRS

AMIGA 500 Offre Piques 1
1 Minimax Type 0 512 KO (extensible
à 2MO) + 1 lecteur externe 3"1/2.
1998 FFRS

AMIGA 500 Offre Piques 2
1 Minimax Type 0 512 KO (extensible à
2MO) + 1 lecteur externe 5"1/4.
2348 FFRS

AMIGA 500 Offre Piques 3
1 Minimax PLUS 1 MO + 1 Double
Disque - Disque dur 20 MO / Carte 2MO non
peuplée + 1 HDI AGNUS
6503.50 FFRS

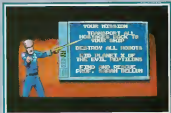
ATARI
7500 Lecteur externe 3"1/2 949 FFRS
7501 Lecteur externe 5"1/4 1299 FFRS
7502 Lecteur interne 3"1/2 859 FFRS
8200 Souris ATARI 312 FFRS

AMIGA
6504 Lecteur externe 3"1/2 949 FFRS
6505 Lecteur externe 5"1/4 1299 FFRS
6506 Lecteur interne 3"1/2 859 FFRS
1200 Souris AMIGA 312 FFRS

Nom Prénom
Age Adresse
..... CP Ville
..... exemplaire(s) Référence n
Prix total Pn Date
O Chaque joint (pas de frais de port pour
les commandes supérieures à 1000 Ffr)
O Costrer remboursement - frais de port
en sus
Signature obligatoire (du représentant
légal pour les mineurs)
Je dispose de 7 jours pour réviser ma
commande (lettre recommandée en AR)
Signature obligatoire (du représentant
légal pour les mineurs)

ESCAPE

FROM THE PLANET OF THE
ROBOT MONSTERS



DOMARK

Systèmes Amiga / ST
Scénario prévu en deux

L'adaptation de cet excellent jeu Tengen est presque terminée, et sera disponible très bientôt sur Amiga et ST. Ce jeu d'arcade, jouable seul ou à deux simultanément, raconte les aventures de deux héros sortis tout droit d'une bande dessinée. C'est d'ailleurs le style général du jeu, où d'affreux extraterrestres ont envahi une planète et obligent les humains à construire des robots destinés à détruire la Terre. Après une présentation résumant la situation, le jeu commence. Présenté selon une vue en 3D isométrique, le jeu comporte des sprites assez petits, mais bien animés. Les deux joueurs guident leurs personnages à travers chaque niveau, en détruisant les robots de tous genres qui se mettent en travers de leur chemin. Ils doivent également détruire et fouiller les armées, où ils trouvent de la nourriture, des bombes et des armes spéciales. Leur but principal reste bien sûr de délivrer les otages des robots. Le jeu est bourré de gags visuels qui rendent le jeu encore plus délirant. Il faut parfois trouver un mécanisme permettant d'ouvrir une porte ou de mettre en route un escalator, afin de passer au niveau suivant. A chaque fin de niveau, il faut traverser en vaisseau spatial un labyrinthe de tunnels, donnant sur le secteur suivant.

Trois niveaux à jouer et réussi graphiquement, Escape From The Planet Of The Robot Monsters semble particulièrement réussi, et surtout très sympa à jouer.

PREPARE FOR
BATTLE WITH THE
EVIL REPTILON!
USE YOUR
BOMBS!



FACTORY
MAP OF
PLANET X



FACTORY
MAP OF
PLANET X

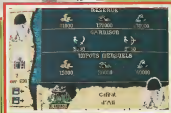
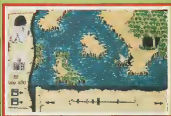
KHALIFAN

CHIP

Système: Amiga / PC / ST

Sortie prévue: mars

Incarnant l'un des quatre khalifs de cette région, votre but est de devenir le meilleur d'entre eux et d'être aimé de votre peuple. Pour cela, vous devrez conquérir un maximum de citadelles, et donc lever une armée, former des caravanes ou des convois de bateaux... Cependant, il existe un autre moyen d'arriver une ville, il suffit d'employer des moyens plus subversifs tels... l'espionnage, le terrorisme... Comme vous pouvez vous en douter, tout ceci coûte de l'argent. Heureusement que chaque mois, votre peuple vous verse un impôt normalement suffisant pour vos dépenses. Mais attention, si celui-ci perd la confiance qu'il a en vous, il ne vous versera plus un centime. Il existe aussi une option tclx, une fois activée, vous serez tenu au courant régulièrement de tout ce qui se passe dans le pays. A noter que plusieurs scènes d'animation agrémenteront le jeu. Les graphismes sont de toute beauté et le jeu s'avère sympa à jouer. Test complet dans le prochain numéro.



ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

EXTENSIONS MEMOIRE JUSQU'A 4 M° POUR STE
ELECTRON vous offre un micro 128K pour l'achat d'un ST couleur*

ATARI STE
Complet avec
2 M° Ram
5200 Frs
+ Monit Coul
7690 Frs

1040 STE
Complet avec
1 M° Ram
4490 Frs
+ Monit Coul
6490 Frs

ATARI 520STE
512K Ram Lect DF
Souris, Peritel
Cadeau ELECTRON
3490 Frs

MEGA ST 1
Moniteur
SM 124
5990 F

ATARI STE
Complet avec
4 M° Ram
8490 Frs
+ Monit Coul
10490 Frs

avec
Monit Couleur
5490 Frs

DISQUES DURS

D Dur Amiga 20M° 4490
Megaflo30 Atari Tel
Megaflo14 Atari Tel
Megaflo60 Atari Tel

SUPERCHARGER
Emulateur PC Hard
2990 Frs

Konica 3,5 DFDD
démarrages avec lecteur Konica
Les 50 280 F
Les 100 540 F
Les 500 2600 F

Tous les livres ST/AMIGA
Tous les éducatifs ST/AMIGA

CADEAU* ELECTRON
1 ordinateur 130 XE 128K ATARI
Pétrel, Lecteur K7, Jeu, pour l'achat d'un
STE Couleur, 50 disquettes verges pour
l'achat d'un Atari STE sans moniteur

Amiga 2000
Monit Coul
9990 F
Kit XT 1990F

AMIGA 500
Monit 1084
Light Gun
2 jeux
5990 F

Amiga 500
cable peritel
Light Gun
2 Jeux
3690 F

Extension
Mémoire
512 K Am
990 F

ATARI PC POTFOLIO
Tableur 123, T.Texte, Agenda etc.
accessoires disponibles, démonstration
2990 F

Star LC 10 1890 F
Star LC 24/10 3490 F



CREDIT
Immédiate
CREG
CETELEM

Carte
Aurora

TEL: (1) 42 27 16 00

DISQUETTES 3,5 DFDD
sans marque avec étiquettes
en boîte de 10

5 Boîtes 300 F
10 Boîtes 575 F
50 Boîtes 2750 F
100 Boîtes et + 5300 F

Console NEC 1490
Cons. NEC+jeu 1790
CD ROM NEC 3990

SEGA
MEGA DRIVE
2190 F

KONICA 3,5 DF DD
les 10 boîtes: **790 F**

Vente par correspondance
Livraison Express
Nouveautés 3615 ELECTRON
Paiement en 4 fois ss frais

TEL: (1) 42 27 16 00

*Seul à découper et à remettre avec à ELECTRON: 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris, sans pouvoir ainsi commander par téléphone au (1) 42 27 16 00

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM PRENOM
ADRESSE
C.P. VILLE
CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE
N° DATE EXP.

PROMOS ET NOUVEAUTES:
TAPEZ 3615 ELECTRON

Je vous passe commande de l'offre suivante

Désignation	Qté	Px Unit	Prix Tot
DISQUETTES 3,5 F les 50 50 F les 100 70 F module			----- F TTC
PORT Accessoires 50 F Port Modem 100 F			----- F TTC
Signature Parvenu à nous			TOTAL ----- F TTC

Special Silmarils



Colondo: l'attaque du loup



Colorado: la descente en rivière



Starblade: l'ère de l'apocalypse



Starblade: scène de combat spatial

Depuis 1987, année de création de Silmarils (avec Manhattan Design), cette société nous propose des logiciels de plus en plus élaborés et travaillés (rappelez-vous du très beau Targhan). En 1990, elle semble avoir atteint un certain niveau de qualité dans leurs produits et leur rythme de croisière au niveau de la sortie des sets. Cette année devrait compter pas moins de cinq progiciels (peut-être sept) de la part de Silmarils. Le temps (qui veut de faire un tour d'horizon (presque) complet de leurs projets.

Le premier d'entre eux est du type aventure action et porte

le nom de Colorado. L'action se déroule dans l'état d'Amérique du même nom et vous met en scène à l'époque des Peaux-Rouges. Vous évoluez dans un superbe décor dans lequel vous pouvez vous déplacer en profondeur. Il s'agit de délivrer un pauvre papouze qui a été kidnappé par un aigle et emmené dans son nid. Vous aurez à affronter de nombreux ennemis (Indiens, loups, ours...) et à passer de non moins nombreuses épreuves (descente d'une rivière en canot, escalade de parois rocheuses...). Pour vous défendre, vous disposez d'un fusil, d'un couteau et d'une hache. Bien sûr, les munitions ne seront pas illimitées, ce sera à vous de trouver les objets adéquats que vous pourrez échanger chez le marchand du coin, contre ce dont vous aurez besoin. A noter que la version Amiga bénéficie

de quelques retouches au niveau des graphismes, et d'une refonte totale du niveau des sons et bruitages. Sortie prévue en mars.

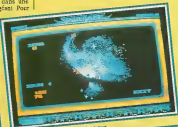
Le deuxième logiciel qui fera suite chronologiquement à Colorado est Starblade, jeu d'aventure arcade réalisé par les auteurs de Targhan. L'histoire se passe en l'an 3001 dans la galaxie d'Orion, envahie par une force psychique jusqu'alors inconnue. Le seul homme capable de sauver la galaxie, le professeur Julius Mad Brain, a été assassiné récemment, avant de mourir, il a pu localiser la planète d'où provient cette force. Du nom de Cassandra, elle abrite le cerveau-femelle générateur de ces forces du mal. Les coordonnées de cette planète sont stockées dans une banque mémoire codée et gardée par un drôle géant. Pour

y accéder, affronter le drôle, et progresser dans l'aventure, le joueur doit explorer une quinzaine de planètes, et retrouver plusieurs disquettes contenant toutes les informations nécessaires à sa quête. Ces dernières ont été disséminées par le professeur Julius juste avant sa mort.

Le voyage d'un lieu à l'autre de l'aventure s'effectue par l'intermédiaire du Starblade, fébrileux vaisseau spatial. Dans celui-ci, le joueur peut se déplacer et accéder à toutes les salles: poste de pilotage, coursives, salle des machines, poste de combat, hangar, etc... D'ailleurs le joueur est parfois obligé de parcourir son vaisseau en large et en travers, des aliens pouvant s'introduire dans les coursives à



Starblade: dans les couloirs de votre vaisseau



Starblade: la carte intergalactique



Starblade: éternissage (rappel)



Starblade: rencontre avec un trépassé



Starblade: combat contre un fantastique robot



Starblade: que la force soit avec toi...

LES PREVIEWS

tout moment. De temps en temps, des vaisseaux ennemis, kragons (ça ne vous rappelle rien?), attaqueront le vaisseau. Le combat se déroule alors en 3D, lors d'une phase d'arène. Pour défriser les coordonnées d'une planète à visiter, rien de plus simple, il suffit d'attacher la carte spatiale et de choisir une destination. L'atterrissage sur cette dernière se fait à l'aide d'une ravette.

Concernant le Starblade, le joueur devra parer à toutes ses déficiences éventuelles et réparer dans les plus brefs délais. Il est aussi possible de s'équiper d'armements divers ou de stocker des marchandises, afin de commercer ultérieurement. En effet, sur chaque planète (joyau) chacune a une production caractéristique, on peut rencontrer des marchands ou bien utiliser le troc directement avec les habitants. Il est également possible de se battre (à l'épée laser, la grenade, le pistolet...), et de tuer les personnages rencontrés afin de les dépouiller.

Au niveau du réalisme, Starblade est magnifique, avec de somptueux graphismes et un monde à explorer immense (plus de 200 écrans rien que pour les planètes et 40 pour

magiciennes, et bien sûr aux éléments déchaînés. Ce n'est qu'après vingt ans et de nombreuses aventures, que vous parviendrez à rentrer chez vous. Au niveau de l'histoire, avec un grand "H", sachez que toutes les aventures racontées dans le programme sont authentiques, en tout cas elles sont fidèles au livre : combat contre le Cyclope, rencontre sur les îles volcaniques avec le duc des vents Éole, aventure avec Céfée la magicienne, descente aux enfers et traversée du Styx, pièges des sirènes, combat contre Charybde le dragon et Scylla le tourbillon, et finalement rentrée à Ithaque.

Au niveau du jeu, le joueur devra, avant d'embarquer, choisir son équipage, prévoir la nourriture et l'eau, et veiller au moral des troupes. Pour les déplacements, ils se feront soit à pieds, soit en bateau, avec la possibilité d'activer ou non les râteaux, de lever ou baisser les voiles ou encore de monter à la voile. Une petite oraculation sera également présente, pour retrouver les différents lieux sur



Starblade : utiliser rapidement votre pistolet paralysant



Starblade : transaction avec un marchand



Odyssee : Ulysse affrontant le chant des sirènes



Marignan 1515

le vaisseau. Nul doute que ce soft devrait faire un carton dans les ventes lors de sa sortie. Il faudra quand même patienter jusqu'en avril.

Ensuite ce sera l'Odyssee, un jeu d'aventure action, réalisé par les auteurs de Colorado. Comme on pouvait le supposer, ce jeu retrace les principales aventures d'Ulysse, personnage que vous incarnerez, tirées de l'oeuvre d'Homère. En rentrant à Ithaque, royaume d'Ulysse, après l'attaque et la prise de Troie, vous vous retrouvez confronté à la colère de Poséidon, que vous avez osé offenser. Vous serez opposé aux déesses cyclopiennes, aux

lesquelles se déroulent les différentes aventures de l'histoire. Pour le personnage, il se déplacera comme dans Colorado, dans un décor en 3D. De nombreux mouvements lui sont déjà autorisés : il peut courir, s'accroupir, se battre, ramasser ou poser des objets... De la même façon que Colorado, ce logiciel s'annonce très bien et devrait, encore une fois, plaire au plus grand nombre.

Vers la fin de l'année, c'est un tout autre type de jeu que nous proposent les programmeurs de Sîmonis. En effet, il s'agit, ni plus ni moins, d'un jeu dans le même style que Dungeon Master. Tous les ingrédients du jeu de rôle sont réunis : choix du personnage (guerrier, magicien, elfe...), capacités propres aux personnages (force, agilité...) et com-

plénitude (sacralité, sorcellerie...), utilisation de la magie, possibilité de dialoguer (avec des menus déroulants), gestion des ressources (nourriture, argent, eaux, armes...), combats, pièges et égrégnes. Les personnages auront la possibilité de se déplacer dans divers décors, allant du château au champ de bataille, en passant par le pays des glaces. Pour une fois, l'histoire semble tenir la route. En tout cas, ce sera toujours mieux que pour *Dangerous Master* ou *Chaos Strikes Back*, avec un scénario tenant sur un ticket de métro. En résumé, sachez que le chaos vient de s'abattre sur le pays, et qu'une guilde de grands sages s'est formée et réfugiée dans les profondeurs d'une ville souterraine. Votre but, et celui de toute votre équipe, est d'intégrer cette guilde. Pour y parvenir, vous allez devoir réussir une quête minime montrant votre bravoure, votre moral et

Starblade. Le thème du jeu n'est pas totalement arrêté, mais les auteurs semblent s'orienter vers une aventure dans une forêt mystique (style *Swordcoed* ou *Pred*) ou vers un jeu relatant une expédition militaire américaine au Viêt-nam. Dans le second cas, nous vous présentons (avant tous les autres, comme d'habitude dans *Génération 4*) les premières ébauches des graphismes. Mais rien n'est définitif. Qui sait, peut-être s'écrit-ils, et le jeu sur le Viêt-nam, et le jeu d'aventure dans le style de *Ford*. Il se fait jour de tout.

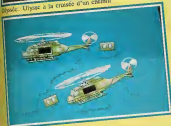
Mais ce n'est pas tout, nous sommes en mesure de vous présenter ce qui sera sans doute le premier jeu de Silmanis pour l'année 1991. Il s'agit d'un jeu de gestion à 1 ou



Ulysse: Ulysse à la croisée d'un chemin



Oubliés: A l'entrée d'un temple



Les premières ébauches



Le jeu sur le Viêt-nam.

voire sagesse: il s'agit de retrouver un peuple disparu à la suite de la guerre. S'il tient toutes ses promesses, et avec la qualité de production Silmanis, ce logiciel au nom non définitif de *Nirvana*, risque de faire énormément parler de lui. Comptez sur nous pour vous tenir au courant des moindres évolutions du projet.

Pour le second semestre 90 sont également prévus deux logiciels. Le premier d'entre eux est *Targhous II*, suite des aventures du célèbre barbare. Il explorera de nouvelles contrées, de nouveaux décors, et se déplacera et se battra à l'aide de son dragon avec des phases d'arcs en 3D style *Space Harrier*. A suivre de près!

Le second programme est un autre jeu d'aventure-action, et sera également de la même qualité que *Colorado* ou

plusieurs autres. Chacun pourra interpréter un des personnages suivants: François Ier, Charles Quint, Henry VIII, le Pape ou le duc de Venise. Le jeu sera un mélange de wargame, de gestion économique, religieuse et sociale, et de jeu de rôles (compétences des personnages et des pou-ples). Entièrement géré grâce à la souris, toutes les commandes se feront à la souris, avec les cartes évoluant dans le style de *Populous*. Un superbe soft en perspective, à suivre également de très près!

Comme vous pouvez le constater, du côté de chez Silmanis, l'année s'annonce prometteuse. Après vous avoir présenté leur production dans sa totalité, nous ne manquons pas de nous attarder sur chaque produit lors de leur sortie et de vous en parler en détail. Une dernière pré-sentation: tous ces logiciels sont prévus sur Amiga, PC et ST.

FIRE & FORGET II

TITUS

Système: Amiga / PC / ST

Sortie prévue début mai

A bord d'un super véhicule (il peut non seulement rouler mais aussi voler), super équipé de super armes (mitrailleuses, lance-missiles), vous avez pour mission de détruire un convoi, et plus particulièrement sa tête, avant que celui-ci n'arrive en ville et ne détruise tout. Pour corser la difficulté, ce convoi possède une certaine avance sur vous et le rattraper ne sera pas la chose la plus facile.

Côté jeu, c'est le délire le plus total. Il y a par exemple un camion qui, si vous ne le touez pas rapidement, se colle à votre voiture et pompe votre fuel. Abaissez-le d'ici qu'il part, sans que vous tomberez rapidement en panne sèche. Le jeu est plein de délires de ce genre, ce qui est vraiment bien. Voilà un seti qui s'annonce très bien, en tout cas les graphismes sont superbes!



ENCORE PLUS FORT QUE KICK OFF!!

Player Manager

CREEZ, ENTRAINEZ ET DIRIGEZ VOTRE PROPRE EQUIPE!

■ La version améliorée de KICK OFF: La MEILLEURE simulation de football. Ultra rapide et ultra précise.

■ Possibilité de définir votre propre tactique.

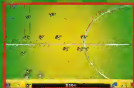
■ Entraînez votre équipe et regardez les joueurs mettre en application votre nouvelle stratégie.

■ Plus de 1000 joueurs dans le championnat. Chaque joueur a ses propres caractéristiques.

■ Un marché du transfert hyper dynamique. Seuls les meilleurs survivront!!!

■ Possibilité de suivre un joueur particulier sur le terrain et de réviser vos jugements sur vos prochains transferts.

■ Chargement et sauvegarde de toutes les options du jeu. Championnat et Coupe.



■ VOUS JOUEZ CAPITAINE

Vous avez maintenant la possibilité de contrôler toujours le même joueur ou celui le plus près de l'action, ce qui vous permettra avec une tactique personnelle de créer des ravages dans la défense adverse.

■ VOUS CHOISISSEZ LES TACTIQUES

Les tactiques efficaces vous sont proposées, mais vous pouvez en créer de nouvelles en déterminant, à l'entraînement, l'emplacement de chaque joueur en fonction de la position précise de la balle. Vous pourrez mettre votre tactique en action à l'aide des lignes de sélection.

■ VOUS JOUEZ ENTRAINEUR

Pour monter votre division supérieure, vous devrez trouver les tactiques gagnantes, acheter les bons joueurs sur le marché des transferts et sélectionner votre équipe. Il vous faudra réussir le plus vite possible.

■ VOUS CHOISISSEZ LES JOUEURS

Chaque joueur possède ses propres qualités: précision de tir et de passe, vitesse, concentration, agressivité, qualité de tackles. D'autres facteurs rentrent aussi en ligne de compte: l'âge, l'expérience, le poids, le tempérament le moral du joueur, les blessures et le nombre d'avertissements peuvent compromettre vos plans.

PLAYER MANAGER VOUS FAIT VIVRE DE MANIERE HYPER REALISTE

dans la peau d'un capitaine d'équipe, d'un manager et d'un joueur. Attention vos supporters vous observent!!

Programmé par l'équipe de KICK OFF, TILT D'OR 1989, 4 D'OR 1989, AWARD DU MEILLEUR JEU DE L'ANNEE 1989 EN GRANDE BRETAGNE.

ANCO

AMIGA - ATARI ST

Bientôt disponible sur C64 et AMSTRAD CPC

ANCO SOFTWARE: Tel: 16 (1) 45 09 19 99

UNE LÉGENDE VIENT DE VOIR LE JOUR!

Ivanhoe



Entrez dans l'ère médiévale et mystique où Ivanhoe, notre héros chevaleresque, poursuit une périlleuse quête... Une quête qui ferait fuir la plupart des mortels... Une aventure que la plupart des hommes craindraient! Enfilez votre armure, prenez votre épée et lancez-vous à l'assaut des pouvoirs magiques du plus diabolique des sorciers, des pirates, de repoussants dragons, et de toute une clique d'êtres hideux dans cette époque de légende. Une animation superbe par les dessinateurs du film Astérix, et des graphismes sensationnels créent un impact visuel jamais vu dans l'histoire des loisirs interactifs.

IVANHOE - Battez-vous pour votre vie... et pour la légende!

"Entre les décors, scénaristes, et variés, les personnages magiques, et l'animation exceptionnelle de vos ennemis, on a tous les ingrédients d'un divertissement interactif!" *Generations 4 - 97%*

"Les décors et les personnages ont superbement réussi, et ce que l'animation qui fait bruler les esprits avec une incroyable rapidité." *Jeux & 98%*

ATARI ST
AMIGA

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675